IULM
International University of Languages and Media
Libera Università di Lingue e Comunicazione

Dottorato di Ricerca in Visual and Media Studies. Ciclo XXXII

La letteratura elettronica italiana nel contesto internazionale. Storia, autori, generi, tematiche, strumenti e linguaggi

Iadevaia Roberta

Matricola 1020304

Tutor: Paolo Giovannetti

Cotutore: Paola Carbone

Coordinatore: Vincenzo Trione

ANNO ACCADEMICO 2018/2019

A mia madre

INDICE

INTRODUZIONE …..... 1

CAPITOLO 1. LA "PREISTORIA" DELLA LETTERATURA ELETTRONICA (1950-1980). I PIONIERI

1.1. Una macchina dal pensiero simbolico …..... 11
1.2. Le prime opere generativo-combinatorie internazionali …..... 15
1.3. Il pioniere della poesia elettronica italiana: Nanni Balestrini …..... 23
1.3.1. *Tape Mark I* …..... 31
1.3.2. *Tape Mark II* …..... 42
1.3.3. *Tristano* …..... 45
1.3.4. *Tristanoil* 48
1.4. Gli esperimenti combinatori di Pietro Grossi …..... 50
1.5. Analisi comparativa …..... 53
1.6. La letteratura combinatoria analogica …..... 62
1.7. Gli anni Settanta: verso l'informatica di massa …..... 68

CAPITOLO 2. DALLA PAGINA ALLO SCHERMO.
LA PRIMA GENERAZIONE DELLA LETTERATURA ELETTRONICA (1980-1992)

2.1. L'informatica di massa …..... 79
2.1.1. Il contesto italiano: ritardo, mitizzazione, disorientamento …..... 81
2.1.2. Ombre e luci delle riviste italiane di informatica (1980-85) …..... 84
2.2. La seconda metà degli anni Ottanta: dal potenziale al virtuale …..... 87
2.3. Il primo "fumetto elettronico" italiano …..... 90
2.4. I librigame …..... 95
2.5. Le avventure testuali …..... 97
2.6. Il primo MUD italiano 103
2.7. *Cybertext* e contesto italiano …..... 106
2.8. Generazione automatica e generazione combinatoria …..... 110
2.8.1. I generatori commerciali …..... 118
2.9. Poesia animata e videopoesia …..... 123
2.10. *Hypertext Fiction* e ipertesti concettuali …..... 129
2.10.1. L'ipertesto: un *patchwork* dalle suture esposte …..... 129
2.10.2. La *Hypertext Fiction* statunitense …..... 132
2.10.3. Il romanzo ipertestuale in Italia: *Ra-Dio* …..... 134
2.11. Riflessioni conclusive …..... 143

CAPITOLO 3. L'ERA DEL WEB 1.0.
LA SECONDA GENERAZIONE DELLA LETTERATURA ELETTRONICA (1993-2005)

3.1. Il web 1.0 …..... 147
3.2. Caratteristiche principali della seconda generazione …..... 152
3.3. La letteratura generativa …..... 158
3.3.1. Generatività e multimedialità …..... 158
3.3.2. Generatività e interattività …..... 177
3.3.3. La rivalutazione della *gamification*: "textual instruments" …..... 183
3.3.4. Costruire un canone …..... 190
3.3.5. "Organismi viventi", performance e installazioni …..... 192
3.3.6. Generatori automatici e satira …..... 199
3.3.7. Generatori automatici e romanzi brevi: *Il sogno di Eliza* …..... 204
3.4. La poesia animata …..... 212
3.4.1. Animazione tipografica …..... 214
3.4.1.1. Opere *sequence-based* 214
3.4.1.2. Opere *segment-based* 222
3.5. La letteratura ipertestuale: dall'ipertesto all'ipermedia …..... 233
3.5.1. Codici visivi come rafforzamento del contenuto testuale …..... 237
3.5.2. Codici visivi come mappe …..... 242
3.5.3. Codici testuali come mappe …..... 250
3.5.4. Ipertesti sprovvisti di mappe …..... 261
3.6. Le opere multimediali interattive …..... 270
3.7. Dalla *lexia* alla *perplexia* …..... 281
3.7.1. La net.art …..... 282
3.7.2. La software art …..... 284
3.7.3. La virus art …..... 291
3.7.4. I codework …..... 293
3.8. Attraversare lo schermo: *VR*, *ARG* e *Locative Literature* …..... 308
3.9. Riflessioni conclusive …..... 315

Capitolo 4. L'insostenibile trasparenza del *computing*.
La terza generazione della letteratura elettronica (2005 – in corso)

4.1. Dal web 2.0 all'*ubiquitous computing* …. 321
4.2. Caratteristiche principali della terza generazione …. 332
4.3. Per una *Locative Literature* di terza generazione …. 335
4.4. Scrittura e lettura nei social network …. 353
4.4.1. Twitter …. 355
4.4.2. Web serie …. 365
4.4.3. Netprov …. 371
4.4.4. Scritture brevi …. 375
4.5. Non-fun Games 382
4.6. Innovazioni formali: AI, VR, AR, mobile …. 400
4.7. *Poesie elettroniche* di Fabrizio Venerandi …. 411
4.7.1. Formato …. 411
4.7.2. Struttura …. 418
4.7.3. Copertina …. 419
4.7.4. Prologo …. 420
4.7.5. Prima sezione: "Poesie occluse" …. 422
4.7.6. Seconda sezione: "Poesie temporali" …. 425
4.7.7. Terza sezione: "Poesia cangianti" …. 429
4.7.8. Quarta sezione: "Poesie toccanti" …. 432
4.7.9. Appendice …. 434
4.7.10. *Easter eggs* …. 436
4.7.11. Osservazioni finali …. 440
4.8. Riflessioni conclusive …. 443

Conclusioni …. 446

Appendice I. *Avventura nel castello*. Genesi e analisi …. 454
Appendice II. Trascrizione delle poesie di Roberto Gilli …. 503
Appendice III. Trascrizione delle poesie di Fabrizio Venerandi …. 547
Appendice IV. *Timeline* …. 588

Bibliografia selettiva 605
Indice dei nomi …. 610
Ringraziamenti 628

INTRODUZIONE

Il presente lavoro di ricerca si pone come obiettivo principale l'individuazione e l'analisi comparativa delle opere italiane riconducibili alla cosiddetta letteratura elettronica.

Conosciuta anche come letteratura digitale, *New Media Writing*, letteratura informatica[1] e letteratura cibernetica,[2] la letteratura elettronica (in inglese *Electronic Literature*, spesso abbreviata in *eLiterature* o *e-lit*) non possiede una definizione univocamente accettata. Secondo la *Electronic Literature Organization* (ELO),[3] associazione internazionale fondata nel 1999 e attualmente uno degli enti più prestigiosi e attivi nella ricerca e diffusione della e-lit, sono a essa riconducibili "works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer",[4] mentre una definizione più recente indica la e-lit come "language centered art that engages the expressive potential of electronic and digital media".[5]

In generale, quindi, per letteratura elettronica si intende un tipo di scrittura computazionale, basata su una logica procedurale, altamente formalizzata, che utilizza alcune proprietà dei media digitali come vincoli in senso oulipiano. In altri termini, il medium informatico non viene adoperato come mero supporto o mezzo di diffusione e archiviazione di un'opera, ma come sua componente procedurale, formale, retorica ed estetica. Quando si parla di letteratura elettronica, quindi, non ci si riferisce a opere "digitalizzate", come la maggior parte degli e-book attualmente esistenti, che possono difatti essere trasposti su "vecchi media" senza subire alterazioni significative, ma a opere nativamente digitali, nel senso che sono realizzate attraverso il medium informatico e non possono essere fruite in media diversi da quello informatico, poiché sono, appunto, programmi informatici, che incarnano nella propria estetica e nei propri processi le possibilità (o i limiti) dei nuovi media, utilizzandoli per finalità letterarie. Qualora la computazione elettronica agisca solo in fase di

---

1 Cfr. Philippe Bootz, "Existe-t-il d'autres termes pour parler de la litterature numerique?", *Leonardo/OLATS*, 2006 www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php#3 URL consultato il 26 ottobre 2019.

2 Jean Clément, "Préface. Une Littérature problématique", Serge Bouchardon (a cura di), *Un laboratoire de littératures. Littérature numérique et Internet*, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, Parigi 2007.

3 http://eliterature.org/ URL consultato il 26 ottobre 2019.

4 ("Opere con un importante aspetto letterario che sfruttano le potenzialità e i contesti forniti da un computer remoto oppure connesso alla rete". Traduzione mia). Cfr. Katherine N. Hayles, "Electronic Literature: What is it?", *eliterature*, 2 gennaio 2007 www.eliterature.org/pad/elp.html URL consultato il 29 ottobre 2019.

5 ("Arte incentrata sul linguaggio che indaga il potenziale espressivo dei media elettronici e digitali". Traduzione mia). Leonardo Flores, "Third Generation Electronic Literature", intervento realizzato presso l'Università di Bergen il 31 gennaio 2018 http://vimeo.com/256143153 URL consultato il 29 ottobre 2019.

realizzazione e non di fruizione, e l'opera esca dunque dal medium informatico, si parla di "letteratura assistita" dal computer.

In quanto "computational writing that transcends the printed book as cultural interface",[6] la letteratura elettronica "tests the boundaries of the literary and challenges us to re-think our assumptions of what literature can do and be".[7] Studiare le opere elettronico-letterarie consente dunque di riflettere su questioni quanto mai attuali: cosa distingue la scrittura concepita per supporto cartaceo da quella nata digitale? Come mutano le attività della scrittura e della lettura nel medium elettronico? Cosa è e cosa fa un testo digitale? Come stanno cambiando i ruoli di autore e lettore? In che misura (e se) si può parlare di rottura rispetto a pratiche del passato che hanno parimenti messo in discussione il predominio del linguaggio verbale e dell'interfaccia libro? Quali sono le possibilità e i limiti che offrono i media digitali programmabili rispetto a quello cartaceo? Cosa ha spinto gli scrittori ad avvicinarsi al computer? Che ruolo riveste la tecnologia all'interno delle opere e nella società? Che tipo di pensiero è incentivato dal linguaggio dei nuovi media? Se in letteratura elettronica il "testo" è da intendersi nel senso semiotico di "tessuto di segni"[8] non più totalmente ed esclusivamente di natura linguistica, disposti nello spazio in modo topografico (architettonico) e non diacronico (temporale, lineare) e uniti non da regole sintattiche o grammaticali, ma da reti associative (database, struttura ipertestuale), se nel contesto digitale "il testo può essere letto ed eseguito",[9] come distinguere ciò che è letteratura da ciò che è arte visiva, ad esempio? Si può ancora parlare di "letteratura" in ambiente digitale? E, allora, cosa è stata, cosa è e cosa potrebbe essere la letteratura elettronica?

Oltre agli stimolanti quesiti posti dal fenomeno in esame, il lavoro di ricerca è stato motivato dalla constatazione che, mentre all'estero, in particolare in America, Spagna, Portogallo, Francia e Norvegia, sono stati realizzati organizzazioni, gruppi di ricerca, corsi universitari, conferenze, festival, mostre, riviste, risorse online e numerose altre iniziative, tra cui le tre antologie (*Electronic Literature Collection*)[10] pubblicate dalla ELO (2006, 2011, 2016) e *The ELMCIP Anthology of European Electronic Literature*[11] (2012) edita dal gruppo di ricerca collaborativo *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* attivo presso l'Universita di Bergen,

---

6 ("Scrittura computazionale che trascende il libro stampato come interfaccia culturale". Traduzione mia). Giselle Beiguelman, "The Reader, the Player and the Executable Poetics. Towards a Literarture Beyond the Book", Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Beyond the Screen. Transformations of Liteary Structures, Interfaces and Genres*, transcript Verlag, Bielefeld 2010, p. 403.

7 ("Mette alla prova i limiti della letterarietà e ci spinge a ripensare le nostre assunzioni di ciò che la letteratura può fare ed essere". Traduzione mia). Katherine N. Hayles, "Electronic Literature: What is it?", *cit*.

8 Cfr. Annick Bureaud, "Quelles sont les structures d'écriture de l'art 'multimédia'?", *Leonardo/OLATS*, 2004 www.olats.org/livresetudes/basiques/10_basiques.php URL consultato il 29 ottobre 2019.

9 Cfr. Gregor Weichbrodt, Hannes Bajohr, "Thesis", *0X0a*, s.d. www.0x0a.li/en/these/ URL consultato il 29 ottobre 2019.

10 http://collection.eliterature.org/ URL consultato il 29 ottobre 2019.

11 http://anthology.elmcip.net/ URL consultato il 29 ottobre 2019.

in Italia la letteratura elettronica è ancora poco conosciuta; allo stesso tempo, davvero esiguo è il numero di autori italiani attualmente studiati e quasi del tutto assente la loro diffusione dentro e fuori i confini nazionali. Una prima stima, basata sulle analisi contenute nelle tesi di dottorato di Giovanna Di Rosario[12] e Fabio De Vivo,[13] entrambe del 2011, a cui possono essere aggiunti i saggi realizzati da Caterina Davinio[14] e Matteo D'Ambrosio[15] e le tesi di laurea di Daniele Giampà,[16] della sottoscritta e di Caterina Vafiadis,[17] conta una decina di autori, principalmente attivi nel campo della poesia elettronica e della narrativa ipertestuale. Difficile tuttavia ottenere una stima esatta viste l'imprecisione di alcune fonti e la mancanza di studi aggiornati. Come si può notare, difatti, questi risalgono a più di sette anni fa, un tempo enorme se si tiene conto degli sviluppi tecnologici; in secondo luogo alcuni, come la tesi di Di Rosario, non sono disponibili in lingua italiana. Drammaticamente esiguo rispetto al panorama internazionale risulta essere anche il numero di iniziative volte allo studio e alla diffusione della letteratura elettronica realizzate in Italia, al punto che Tommaso Lisa ha affermato, forse un po' troppo duramente, che "dal *Tapemark I* di Nanni Balestrini non è stato fatto molto in più per elaborare sinergie creative tra poesia e computer".[18] Anche se, in tempi più recenti, è possibile registrare un aumento di critici, autori e iniziative legate alla letteratura elettronica, che resta tuttavia di nicchia, certamente gli autori italiani risultano ben poco conosciuti e rappresentati all'estero: nei quattro volumi complessivi delle succitate antologie, ad esempio, non vi è alcuna traccia di autori e opere italiane, nonostante la volontà espressa, soprattutto in occasione del terzo volume della ELC, di includere quante più opere esterne al bacino anglofono, così come del tutto assenti sono stati gli italiani in una mostra, come *Paraules Pixelades*[19] (gennaio-aprile 2016), realizzata in Europa (Barcellona) e per di più curata dall'italiana Di Rosario.

Il presente studio, volto a individuare, analizzare e porre nel contesto internazionale le opere italiane riconducibili alla letteratura elettronica, sembra allora quanto mai necessario sia per una maggiore diffusione della e-lit in Italia, sia per la promozione del patrimonio letterario italiano all'estero, un patrimonio che rischia di essere dimenticato per sempre se non studiato e preservato. A ben vedere,

---

12 Giovanna Di Rosario, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, University Of Jyväskylä, Jyväskylä 2011.

13 Fabio De Vivo, *eLiterature*, *analisi critica, strumenti interpretativi, potenzialità e possibilità applicative*, Università degli Studi della Basilicata, 2011.

14 Caterina Davinio, *Tecno-Poesia e realtà virtuali*, Sometti, Mantova 2002.

15 Ricordiamo: Matteo D'Ambrosio, "Per una storia della Computer Poetry. Testi, poetiche e critica nei primi anni sessanta", Vincenzo Cuomo, Igor Pelgreffi (a cura di), *Arti e tecniche nel Novecento. Studi per Mario Costa*, Kaiak Edizioni, Tricase 2017.

16 Daniele Giampà, "Oltre i confini del libro. La letteratura italiana nell'era digitale", Università di Zurigo, 2012.

17 Caterina Vafiadis, "Oltre il lineare: la letteratura elettronica", Università degli Studi di Milano, 2011.

18 Tommaso Lisa, "Sei punti sulla rete", *Absolute Poetry*, novembre 2006 http://www.absolutepoetry.org/Sei-punti-sulla-rete-Sotto-silicea URL consultato il 29 ottobre 2019.

19 http://artssantamonica.gencat.cat/en/detall/Paraules-pixelades URL consultato il 29 ottobre 2019.

le due problematiche sono strettamente correlate in quanto solo attraverso la diffusione, l'analisi e la discussione di opere e studi critici relativi al settore potrà, a mio avviso, esservi un aumento di persone interessate alla materia, un avanzamento nella comprensione della materia stessa e infine una nuova generazione di artisti e autori italiani concretamente e creativamente attiva nel settore.

Gli obiettivi alla base di questa ricerca possono dunque essere così riassunti: fornire un'inedita analisi comparativa tra opere italiane e internazionali; tracciare un percorso storico aggiornato della letteratura elettronica italiana; rintracciare autori, generi, tematiche, strumenti e linguaggi propri della tradizione letteraria italiana; approfondire le caratteristiche, le opportunità, le criticità della letteratura elettronica italiana e ipotizzarne i futuri sviluppi; testare la validità di approcci critici inediti; contribuire alla formazione di una comunità ancora assente in Italia.

È opportuno in primo luogo chiarire le motivazioni per cui, tra le diverse denominazioni succitate con cui viene designato il fenomeno in esame, si è preferito adottare quella di letteratura elettronica. Oltre all'analogia con altre discipline, quali musica elettronica e arte elettronica, nonché con organi internazionali quali la già citata ELO, si è tenuto conto dell'ampia diffusione dell'espressione "poesia elettronica", dovuta soprattutto all'*Electronic Poetry Center*, uno dei primi e più autorevoli siti web dedicati al genere, ideato dal poeta e critico Loss Pequeño Glazier nel 1995, promotore al contempo dell'E-Poetry Festival, prestigioso evento internazionale itinerante fondato nel 2001 e attivo ancora oggi, con cadenza biennale. Un'ulteriore motivazione è di carattere storico: l'aggettivo "elettronica", comprendendo dispositivi sia analogici che digitali, consente di non escludere dalla ricerca quelle sperimentazioni artistiche e letterarie realizzate prima della diffusione del web e dell'informatica personale, come le videopoesie, le poesie animate, generative e ipertestuali salvate e diffuse su dischetti magnetici, di cui non si può non tener conto per un'analisi complessiva del fenomeno.

La ricerca si è avvalsa di un criterio cronologico, rispettando la scansione "generazionale"[20] adottata ancora oggi dalla ELO. Per ciascun periodo o "generazione" si è cercato di collegare i fenomeni specificamente letterari a quelli tecnologici, storici, economici e sociali. Tale operazione, mai applicata finora a un arco temporale esteso come quello affrontato nella presente ricerca, è stata considerata indispensabile al fine di una maggiore comprensione della materia in esame, in quanto da un lato consente di contestualizzare le diverse generazioni della letteratura elettronica, dall'altro meglio si confà alla natura intrinsecamente multidisciplinare del fenomeno, la cui analisi sarebbe risultata monca in assenza di riferimenti, ad esempio, alla storia del computer o all'evoluzione dei linguaggi di programmazione e delle interfacce utente o ancora a settori affini quali la computer

[20] Cfr. Leonardo Flores, "Third Generation Electronic Literature", *Electronic Book Review*, 4 luglio 2019 http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/

grafica e la musica elettronica. Consci del rischio del determinismo, tecnologico o sociologico, a cui può condurre un approccio come quello adottato, al fine di problematizzare il rapporto tecnologia-società si è cercato piuttosto di concentrarsi sul modellamento sociale della tecnologia, che vede quest'ultima una parte integrante della società, la quale a sua volta costituisce non un semplice contesto, ma un fattore di definizione tecnica dell'artefatto, adottando dunque la categoria analitica della negoziazione più che dell'impatto.

È opportuno precisare, inoltre, che la scelta di una progressione cronologica non intende in alcun modo promuovere una visione lineare degli sviluppi tecnologici, storici, culturali, economici o letterari, né tanto meno è dettata dalla presunzione di riportare gli eventi in modo oggettivo, operazione questa di cui si riconosce l'impossibilità, ma è stata motivata essenzialmente da due fattori. In primo luogo, poiché la letteratura elettronica è indissolubilmente legata agli sviluppi tecnologici, una trattazione strutturata in modo cronologicamente progressivo è stata ritenuta la più efficace per favorire una maggiore comprensione, diacronica e sincronica, del fenomeno in esame: contestualizzare le opere realizzate negli anni Ottanta, ad esempio, consente di comprenderne meglio le caratteristiche specifiche e al contempo, di distinguerle più facilmente da opere affini, ma realizzate in periodi precedenti o successivi. In secondo luogo, considerando che il presente elaborato rappresenta un primo tentativo di ricostruzione storica della letteratura elettronica italiana, si è cercato di fornire un'"ossatura" da cui partire per l'elaborazione di altre tipologie strutturali, magari tematiche, nella convinzione che un fenomeno come quello in esame meriti ulteriori approfondimenti, che si auspica possano essere realizzati da gruppi di ricerca transdisciplinari.

Come già sottolineato, è stata realizzata un'inedita analisi comparativa delle opere italiane, che sono state appunto confrontate con quelle realizzate nel medesimo periodo nel contesto internazionale. La metodologia comparativa è stata ritenuta la più efficace per una contestualizzazione più ampia e puntuale delle opere italiane, da una parte, e la messa in evidenza delle caratteristiche di queste ultime, emerse per affinità o contrasto, dall'altra.

Dal momento che in Italia, a differenza di altri paesi, non vi sono né manuali di riferimento relativi alla letteratura elettronica nazionale, né reti di autori e critici dichiaratamente afferenti al settore, si è provveduto alla raccolta di materiali in larga parte inediti, ottenuti mediante interviste a curatori, autori e studiosi, nonché partecipando a festival, conferenze, mostre e altri eventi, italiani e internazionali, dedicati o affini al fenomeno in esame. Un prezioso contributo è stato fornito, inoltre, da esperti che avevano già realizzato una storia della letteratura elettronica del proprio paese, come Leonardo Flores e Philippe Bootz.

In virtù delle caratteristiche evidenziate in precedenza, sono state escluse dalla trattazione opere "digitalizzate", il cui contenuto è stato cioè semplicemente rimediato, così come quelle in cui il

digitale ha costituito soltanto un apporto tematico all'interno di modalità di scrittura concepite per media diversi da quello informatico, mentre sono state analizzate le opere che hanno adottato soluzioni tecniche in grado di mutare le forme testuali stabilizzatesi nei vecchi media, quelle dalle quali si evincono diverse modalità di produzione, diffusione e ricezione del testo e, in ultima analisi, quelle che hanno esplorato le modalità con cui i nuovi media hanno e stanno influenzando il linguaggio, le strutture e le forme letterarie.

Le opere sono state selezionate tenendo presente i criteri utilizzati dalla ELO per le antologie e dunque valutate in base al contributo circa la definizione e lo sviluppo della letteratura elettronica e la presenza in pubblicazioni autorevoli del settore; al tempo stesso, si è scelto di riportare anche esempi non direttamente riconducibili alla e-lit, né specificamente letterari, in quanto ritenuti validi per una maggiore comprensione del fenomeno in esame. Per ovviare al problema, piuttosto comune in ambiente digitale, della reperibilità del materiale analizzato, ad esempio la chiusura o il mancato funzionamento delle piattaforme (siti web, blog, riviste online), si è provveduto da una parte a segnalare il problema ai rispettivi responsabili, i quali hanno generalmente provveduto in tempi brevi al ripristino, dall'altra alla realizzazione di screenshot e backup, sull'esempio delle azioni suggerite dalla ELO mediante le antologie o a progetti quali *PAD - Preservation, Archiving, and Dissemination*[21] e il più recente *Pathfinders: Documenting the Experience of Early Digital Literature*.[22] Si è cercato dunque, per quanto possibile, di riportare soprattutto le opere effettivamente disponibili online, soprattutto perché, trattandosi di opere interattive, gli screenshot non sono sufficienti a rappresentarle nel loro complesso.

Similmente, per la classificazione dei generi della letteratura elettronica si è tenuto conto delle proposte della ELO (*Hypertext Fiction*, *Interactive Fiction*, *Locative Narratives*, *Generative Poetry*, *Animated Poetry*, *Codework*)[23] non esitando tuttavia a esplorarne altri qualora corrispondessero più esattamente al contesto italiano (è il caso, ad esempio, della software art e della virus art). Per comprendere un'iniziativa di questo tipo è opportuno precisare che la letteratura elettronica non è formalizzata, né dotata di un canone: gli stessi generi individuati dalla ELO sono, appunto, proposte, frutto peraltro di un contesto anglofono, prevalentemente statunitense, molto diverso da quello italiano; esse sono inoltre, *in progress*, come appare evidente confrontando le parole chiave dei tre volumi delle *Collection*, e non accettate in maniera condivisa: approcci differenti sono stati utilizzati, ad esempio, da Annick Bureaud,[24] che ha individuato delle "strutture di scrittura"; da

[21] http://eliterature.org/programs/pad/ URL consultato il 29 ottobre 2019.
[22] http://scalar.me/anvc/pathfinders-documenting-the-experience-of-early-digital-literature/ URL consultato il 29 ottobre 2019.
[23] Cfr. Katherine N. Hayles, "Electronic Literature: What is it?", *cit*.
[24] Cfr. Annick Bureaud, *op. cit*.

Mark Sample,[25] che si è concentrato più sui concetti che sui generi della e-lit; da Di Rosario,[26] che si è basata sulle categorie semiotico-morfologiche; da Noah Wardrip-Fruin[27] e Flores,[28] i quali si sono orientati verso il comportamento del sistema e la *user experience* e dall'artista Belen Gache,[29] che ha raggruppato le opere a partire dai dispositivi utilizzati e dai periodi storici. Occorre inoltre sottolineare che, come ha affermato Brian Kim Stefans, "all successful works of 'electronic literature' are *sui generis*, in that they invent new genres unto themselves – their peculiar combination of data, interface and algorithm makes them appear largely unrelated to other digital literature works".[30]

Un'ulteriore difficoltà che investe l'argomento in esame riguarda le metodologie di ricerca. In un passaggio del *Basique* dedicato alla letteratura elettronica, Bootz ha definito la e-lit una "letteratura scandalosa"[31] in quanto la sua stessa essenza, la "parte epidermica" come ha scritto il poeta francese, consiste nel "giocare" con il *Logos* servendosi di una macchina. Non stupisce dunque che questa nuova disciplina richieda nuove modalità di analisi a partire dall'identificazione stessa di testo. In tal senso, per l'analisi si è scelto di adottare il modello proposto da Wardrip-Fruin,[32] il quale, espandendo i modelli esposti da Espen J. Aarseth nel seminale *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*[33] e integrando i concetti di *Technotext*[34] e di *transitoire observable*,[35] ha individuato cinque elementi – dati (*Data*), processi (*Process*), interazione (*Interaction*), superficie (*Surface*) e contesto (*Context*) – intesi come rappresentativi del testo delle opere di letteratura elettronica e, più in generale, delle forme legate ai *computational media* (social network, app, videogiochi etc.). Di conseguenza le opere sono state analizzate sulla base non solo del testo di

---

25 Cfr. Mark Sample, "What is Electronic Literature", *EdX Course*, ottobre 2015 http://www.edx.org/course/electronic-literature-davidsonx-d004x URL consultato il 29 ottobre 2019.

26 Cfr. Giovanna Di Rosario, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, *cit*.

27 Cfr. Noah Wardrip-Fruin, "Five Elements of Digital Literature", Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, Transcript Verlag, Bielefeld 2010.

28 Leonardo Flores, "Metadata", *I Love E-Poetry*, s.d. www.iloveepoetry.com/?page_id=2593 URL consultato il 29 ottobre 2019.

29 Belen Gache, "La poesía experimental, desde el siglo XX hasta hoy", *belengache.net*, s.d., http://belengache.net/lapoesiaexperimental.htm URL consultato il 29 ottobre 2019.

30 ("Tutte le opere di maggior successo della 'letteratura elettronica' sono sui generis in quanto inventano nuovi generi: la peculiare combinazione di dati, interfacce e algoritmi di cui sono composte le rende di gran lunga lontani da altre opere di letteratura digitale". Traduzione mia). Brian Kim Stefans, "Language as Gameplay: toward a vocabulary for describing works of electronic literature", *Electronic Book Review*, 9 marzo 2012 http://electronicbookreview.com/essay/language-as-gameplay-toward-a-vocabulary-for-describing-works-of-electronic-literature/ URL consultato il 29 ottobre 2019.

31 Philippe Bootz, "Une litterature scandaleuse", *Leonardo/OLATS*, 2006 www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php#1

32 Cfr. Noah Wardrip-Fruin, "Five Elements of Digital Literature", *cit*.

33 Cfr. Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University, Baltimora 1997.

34 Cfr. Katherine N. Hayles, *Writing Machine*, The MIT Press, Cambridge e Londra 2002.

35 Cfr. Philippe Bootz, "The Problematic Of Form Transitoire Observable. A Laboratory For Emergent Programmed Art", *Dichtung Digital*, 2005 www.dichtung-digital.de/2005/1/Bootz/index.htm URL consultato il 29 ottobre 2019.

superficie, ma anche del codice sorgente, del comportamento del sistema[36] e del tipo di interazione e contesti incentivati dall'opera stessa. L'analisi ha inoltre tenuto conto degli approcci e delle metodologie suggeriti dai *Software Studies*,[37] nonché dalle teorie di "metafore materiali",[38] "estetica della frustrazione",[39] "letteratura ergodica"[40] e "interfacial media figures"[41] elaborate, rispettivamente, da Hayles, Bootz, Aarseth e Alexandra Saemmer.

Come è stato già sottolineato, la trattazione ha seguito una scansione cronologica lineare, mantenendo la divisione in macro-categorie proposta dalla ELO.

La prima parte, dunque, è stata dedicata a quella che Christopher T. Funkhouser[42] ha definito "preistoria" della poesia digitale (1950-1980), periodo compreso tra la comparsa dei primi *mainframe* e gli albori dell'informatica di massa, nel quale vi è stata la nascita della letteratura elettronica, per evidenti motivi tecnici apparsa sotto forma di "letteratura assistita" dal computer. In questa sezione, particolare rilievo è stato dato alle opere combinatorie realizzate da Balestrini, delle quali è stata realizzata un'analisi comparativa con opere affini realizzate nello stesso periodo, tra cui *Love Letters* (1952) di Christopher Strachey e Alan Turing, considerata la prima opera elettronico-letteraria della storia, e *Stocastische Texte* (1959) dell'allievo di Max Bense, Theo Lutz. Dopo una breve analisi della produzione musicale e artistica di Pietro Grossi sono stati trattati altri generi riconducibili alla letteratura elettronica, tuttora esistenti, quali la poesia animata, l'*Interactive Fiction* e i chatbot.

Il secondo capitolo, dal titolo "Dalla pagina allo schermo: la prima generazione della letteratura elettronica (1980-1992)", si è concentrato sul periodo compreso tra la nascita dell'informatica di massa, grazie alla diffusione degli *home computer* prima e dei *personal computer* dopo, e l'inizio della diffusione del web, durante il quale le modalità di realizzazione, distribuzione fruizione delle opere elettroniche, da una parte, e il riconoscimento istituzionale di generi quali i generatori automatici di testo, la poesia animata e la *Hypertext Fiction*, dall'altra, hanno determinato la formazione di quella che può essere appunto considerata la "prima generazione" della letteratura elettronica. Dopo aver illustrato l'ambiguo ruolo svolto dalle riviste italiane di informatica in merito

---

36 Cfr. Leonardo Flores, "Metadata", *cit*.

37 In particolare: Lev Manovich, *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano 2010; Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano 2011; Florian Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, Piet Zwart Institute, Rotterdam 2005.

38 Cfr. Katherine N. Hayles, *Writing Machine*, *cit*.

39 Cfr. Philippe Bootz, "Qu'apporte l'interactivité à la littérature numérique ?", *Leonardo/OLATS*, 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/4_basiquesLN.php URL consultato il 29 ottobre 2019.

40 Espen J. Aarseth, *op. cit.*

41 Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", *HAL*, 11 novembre 2008 http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00338178/document URL consultato il 29 ottobre 2019.

42 Cfr. Christopher T. Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, University Alabama Press, Tuscaloosa 2007.

alla diffusione di un determinato tipo di cultura digitale, l'analisi si è concentrata sul primo "fumetto elettronico" realizzato in Italia, sui fenomeni dei librigame e delle avventure testuali e sul primo MUD (*Multi-User Dungeon*) italiano, generi questi che si sono diffusi in Italia in parallelo con il contesto internazionale, a differenza dei tre summenzionati che, come è emerso dall'analisi comparativa, a eccezione di un primo, sperimentale esempio italiano di narrativa ipertestuale, sono stati praticati in Italia con circa un decennio di ritardo.

Il terzo capitolo ha preso in esame l'era del cosiddetto "web 1.0" (1993-2005) all'interno della quale si è sviluppata la "seconda generazione" della letteratura elettronica, caratterizzata da un approccio fortemente sperimentale, come si evince dalla produzione di interfacce originali e da una costante ricerca di innovazioni formali. L'analisi si è concentrata sulla messa in evidenza degli sviluppi dei generi nati nel periodo precedente; in particolare, per ciò che concerne il contesto italiano, ampio spazio è stato dedicato alle poesie generative multimediali, all'impiego dei generatori automatici per finalità satiriche o come supporto per la stesura di romanzi brevi cartacei, alle poesie animate e agli ipertesti narrativi e poetici. Sono poi stati analizzati nuovi generi resi possibili dal mutato contesto tecnologico, quali le opere multimediali interattive, la net.art e le sue declinazioni software art, virus art e *codework*, fino ad arrivare ai primi esempi di opere in realtà virtuale e di *locative narratives*, con particolare riferimento al primo ARG (*Alternate Reality Game*) italiano. Ancora una volta, ipotesi sono state fornite circa i differenti approcci nei confronti del web adottati dagli autori italiani e da quelli internazionali.

Il quarto capitolo, dal titolo "L'insostenibile trasparenza del *computing*", ha preso in esame il contesto nel quale si trova a operare la "terza generazione" della letteratura elettronica, tuttora in corso, caratterizzato dal passaggio al cosiddetto "web 2.0" e proiettato verso il "web 3.0", contraddistinto dall'intelligenza artificiale, dall'*ubiquitous computing* e da nuovi canali d'accesso alla rete. Dopo aver messo in evidenza le caratteristiche e le criticità delle opere riconducibili alla *Locative Literature*, sono state analizzate alcune pratiche di scrittura e lettura diffuse sui social network, tra cui bot, metodologie sperimentali di *social reading*, narrazioni progettate per Twitter, web serie interattive concepite per piattaforme diverse ed esempi di "scritture brevi" quali le emoji e i meme di internet, per poi concentrarsi su diversi utilizzi letterari del medium videoludico, sulle innovazioni formali, attuali e potenziali, determinate dall'utilizzo di sistemi di intelligenza artificiale, di realtà virtuale e aumentata e dei dispositivi *mobile*, mentre ampio spazio è stato infine dedicato all'analisi dell'antologia *Poesie elettroniche* di Fabrizio Venerandi, primo tentativo di formalizzazione realizzato in Italia.

Nella parte finale si è cercato di delineare le caratteristiche della letteratura elettronica italiana, fornendo al contempo delle proposte in merito alle criticità individuate, e di riassumere le

caratteristiche della letteratura elettronica nel suo complesso, sottolineandone le opportunità, ma anche le criticità, sulla base delle quali sono state avanzate, anche in questo caso, delle ipotesi di sviluppi futuri.

Infine, nelle quattro *Appendici*, sono stati inseriti, rispettivamente, un'analisi della prima avventura testuale italiana, la trascrizione completa delle poesie prese in esame di Roberto Gilli e di Fabrizio Venerandi e una *timeline*, naturalmente provvisoria, contenente gli eventi considerati significativi per la nascita e lo sviluppo della letteratura elettronica.

È opportuno ancora una volta sottolineare che il presente lavoro di ricerca non ha pretese di esaustività; al contrario, vi è la consapevolezza di aver svelato soltanto la punta di un iceberg che meriterebbe senz'altro ulteriori ricerche.

Capitolo 1

La "preistoria" della letteratura elettronica (1950-1980). I pionieri

Giocare vuol dire
fare esperimenti col caso

Novalis

1.1. Una macchina dal pensiero simbolico

Il periodo in esame, compreso tra la comparsa dei primi *mainframe* e gli albori dell'informatica di massa, può essere considerato, con Christopher T. Funkhouser,[43] la "preistoria" della letteratura elettronica, in quanto è in questi anni che vengono realizzate le prime sperimentazioni elettronico-letterarie che, per motivi tecnici, sono costrette a uscire dal medium informatico: dal momento che la computazione agisce solo in fase di realizzazione e non di fruizione, tali opere rappresentano esempi di "letteratura assistita" dal computer.

I primi calcolatori elettronici, costruiti essenzialmente per scopi bellici, erano gigantesche e costosissime macchine che richiedevano complessi sistemi di ventilazione, consumavano enormi quantità di energia e si guastavano di continuo. Questi fattori, uniti alla mancanza di sistemi operativi, di periferiche (schermi, tastiere, mouse) e di linguaggi di programmazione di alto livello,[44] rendevano indispensabile l'intervento di tecnici specializzati non solo per l'installazione e la manutenzione delle macchine, ma anche per la loro stessa programmazione, che avveniva mediante schede perforate. Tuttavia, non passò molto tempo che alcuni artisti videro in quelle enormi macchine molto più che semplici "tritanumeri" capaci di prevedere le rotte dei missili e, spinti da un entusiasmo pionieristico, si misero a esplorarne le potenzialità, con un'importante differenza: se per la musica e la scultura fu molto più semplice utilizzare i calcolatori come medium, la letteratura e la grafica erano pesantemente condizionate dai limiti tecnologici del tempo. Di conseguenza, è solo a partire dagli anni Ottanta che si può parlare di "letteratura elettronica":

[43] Cfr. Christopher T. Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, University Alabama Press, Tuscaloosa 2007.

[44] Due dei primi e più diffusi linguaggi, Fortran e Algol, furono ideati rispettivamente nel 1957 e nel 1958.

fino ad allora gli elaboratori erano concepiti come semplici strumenti ausiliari per la produzione di opere che venivano poi affidate, per la loro fruizione, a media "tradizionali" come la carta e la voce. Ciò nonostante, tenere conto delle sperimentazioni realizzate in questa prima fase risulta particolarmente interessante. Innanzitutto, proprio in questo periodo nascono alcune tra le forme letterarie più rappresentative della e-lit, che ritroviamo ancora oggi (generatori combinatori di testo, poesie cinetiche, *Interactive Fiction*, chatbot); in secondo luogo, risulta utile, da un punto di vista storico, osservare, da una parte, gli approcci degli autori nei riguardi di un nuovo medium, dall'altra, le reazioni della società, che si tradussero in una serie di riflessioni critiche e dibattiti tuttora cruciali come le possibilità, i limiti e i problemi etici generati dall'intelligenza artificiale, il concetto di originalità di opera d'arte, le caratteristiche del testo e i ruoli di autore e lettore. Inoltre, esplorare le opere realizzare agli albori dell'informatica ci rende consapevoli di quanto l'hardware possa condizionare il risultato finale, orientando a volte in maniera decisiva le scelte stilistiche e operative degli autori. Infine, seguire la nascita e gli sviluppi di tecnologie che oggi diamo quasi per scontate, come i linguaggi di programmazione e le interfacce grafiche, ci aiuta a comprendere non tanto il *come*, ma soprattutto il *perché* oggi viviamo in un mondo piuttosto che un altro.

Il computer così come lo conosciamo oggi è il frutto di un'intuizione del matematico Alan Turing che, nel saggio del 1936 "On Computable Numbers, with an application to the Entscheidungsproblem", oltre a fondare l'informatica in quanto scienza (l'investigazione di ciò che può e non può essere calcolato), descrisse un modello teorico di macchina a "programma memorizzato" (le istruzioni potevano essere conservate nella stessa memoria del computer, assieme ai risultati delle operazioni) che sarebbe stata così in grado di imitare qualunque sistema formale, di risolvere cioè qualsiasi problema matematico che avrebbe potuto essere descritto da un algoritmo.[45] Come ha scritto Carlo Gubitosa, "oggi sembra quasi banale l'idea di un 'programma' in grado di far variare il comportamento di una macchina logica, ma solo pochi anni fa questa idea ha richiesto un drastico cambiamento di mentalità, paragonabile ad una vera e propria 'rivoluzione culturale'"[46]. Ipotizzare la costruzione di un meccanismo in grado di funzionare come la mente umana presuppone che la stessa mente funzioni seguendo regole procedurali; di conseguenza è possibile affermare che "la macchina di Turing" sia figlia dell'ideologia meccanicista applicata alla mente dell'uomo:[47] non a caso, nel 1950, lo stesso Turing proporrà, nell'articolo "Computing Machinery

[45] È bene precisare che Turing, se da una parte previde l'uso di un nastro perforato per inserire il programma nel calcolatore, dall'altra non parlò di codice binario (usò infatti dei cerchi e delle croci). Sarà uno studente ventiduenne del Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, Claude Shannon, ad applicare l'algebra di Boole, fino ad allora pressoché sconosciuta.

[46] Carlo Gubitosa, *Hacker, scienziati e pionieri*, Stampa Alternativa/Nuovi Equilibri, 2007, p. 58.

[47] Il paradigma scientifico meccanicista, basato sulla metafora della macchina, si trasformò in ideologia poiché la visione meccanicistica della mente umana – che sostiene che il ragionamento sia riconducibile a una forma di calcolo e dunque la mente funzioni seguendo regole meccaniche – diventò l'unico modo di immaginare la natura. Si

and Intelligence", il famoso "gioco dell'imitazione", oggi conosciuto come "test di Turing", ponendo le basi per le ricerche nel campo dell'intelligenza artificiale.

Com'è noto, fu basandosi sulle idee di Turing che il matematico Max Newman progettò, nel 1942, Colossus,[48] l'elaboratore in grado di decifrare i codici tedeschi realizzati con Enigma, che si calcola abbia accorciato la durata della seconda guerra mondiale di due anni e salvato milioni di persone. Tuttavia, per il primo computer elettronico a programma memorizzato basato sull'architettura di John von Neumann,[49] quindi più simile ai computer moderni, si dovrà aspettare il 1948, un anno dopo la famosa previsione comunemente attribuita al presidente della IBM Thomas J. Watson[50] e lo stesso anno di pubblicazione di due testi fondamentali: *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* del matematico statunitense Norbert Wiener[51] e "A Mathematical Theory of Communication" di Claude Shannon.[52]

parla quindi di ideologia in quanto assunse le caratteristiche di una visione totalizzante che espresse l'interesse di uno specifico gruppo sociale: gli scienziati. Cfr. Davide Bennato, *Le metafore del computer. La costruzione sociale dell'informatica*, Booklet, Milano 2002, p. 47.

48 Con le sue dimensioni giganti e l'aspetto da patchwork (era alto due metri e mezzo, lungo cinque e profondo tre e realizzato principalmente con pezzi di recupero provenienti dai sistemi postali telegrafici e telefonici) Colossus è stato il secondo computer elettronico programmabile della storia dell'informatica: il primo fu infatti lo Z1, calcolatore elettromeccanico progettato dall'ingegnere tedesco Konrad Zuse e costruito nel 1936 nel soggiorno berlinese dei suoi genitori. L'innovazione principale dello Z1 consisteva nell'utilizzo di un nastro perforato, nello specifico una pellicola da 35 millimetri recuperata tra gli scarti delle industrie cinematografiche, impiegato per controllare i programmi. Colossus è stato anche il primo computer a utilizzare le valvole termoioniche, fino ad allora usate solo dagli amplificatori, al posto dei relè, Alla fine della guerra Colossus fu distrutto e i progetti vennero bruciati per ordine dei servizi segreti inglesi. L'esistenza di Colossus è stata tenuta segreta fino al 1970 e i suoi algoritmi di decrittazione sono stati resi pubblici solamente nel 1995.

49 È l'architettura hardware su cui è basata la maggior parte dei moderni computer programmabili, applicazione pratica delle teorie di Turing: istruzioni e dati sono memorizzati nello stesso spazio di memoria. In realtà tale architettura fu concepita principalmente dagli scienziati J. Presper Eckert e John Mauchly – che nel 1946 avevano già realizzato, in Pennsylvania per il Ballistics Research Laboratory, ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) il primo computer elettronico *general purpose* e Turing completo della storia (primo perché Colossus era ancora segreto) – per l'EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Calculator), che fu consegnato al Ballistics Research Laboratory nell'agosto 1949, ma che, a causa di alcuni malfunzionamenti, divenne operativo solo nel 1951. Se in seguito l'architettura concepita dai due scienziati per l'EDVAC è divenuta nota come "architettura di von Neumann" è stato perché John von Neumann, consulente dei due progettisti, ne descrisse il funzionamento nel famoso "First draft of a report on the EDVAC" (30 giugno 1945), poi conosciuto in tutto il mondo. "L'architettura di von Neumann" si contrappone alla "architettura Harvard" in cui vi è separazione tra la memoria contenente i dati e quella contenente le istruzioni. Proprio ad Harvard, il 9 settembre 1947, la programmatrice Grace Brewster Murray Hopper registrò il primo "bug" della storia, determinato da una falena rimasta intrappolata tra i circuiti di un Mark II. Il tenente incollò la falena rimossa sul registro del computer e annotò: "1545. Relay #70 Panel F (moth) in relay. First actual case of bug being found".

50 "Credo che ci sia un mercato mondiale per più o meno cinque computer". Ralph Keyes, *The Quote Verifier: Who Said What, Where, and When*, Macmillan, 2007, p. 162.

51 Il libro di Wiener diede inizio all'omonimo vasto programma di ricerca interdisciplinare rivolto allo studio unificato, su basi matematiche, del comportamento di sistemi naturali e artificiali al fine di giungere a una migliore comprensione di alcune caratteristiche fondamentali degli esseri viventi, da una parte, e di progettare macchine in grado di emulare prestazioni e comportamenti degli esseri viventi stessi, dall'altra.

52 Il saggio di Shannon viene considerato fondativo della moderna teoria dell'informazione: "comunicazione" è intesa come un processo statistico a prescindere dal significato del messaggio. In omaggio alla meccanica statistica, Shannon definì "entropia" la quantità di informazione, che aumenta all'aumentare dell'imprevedibilità del sistema stocastico preso in esame. Informazione coincide quindi con il grado di disordine o incertezza (entropia) di un sistema fisico aleatorio: più il sistema è ridondante (prevedibile in quanto i suoi elementi sono disposti in modo uniforme), meno bit sono necessari per codificare l'informazione, ma più possibilità ci sono di trasmettere correttamente un messaggio superando il rumore.

Il 21 giugno 1948, infatti, presso la Victoria University of Manchester, entrò in funzione la Small-Scale Experimental Machine, nota anche come “Manchester Baby”, per il quale furono sperimentati per la prima volta i tubi a raggi catodici di Williams-Kilburn, primo esempio al mondo di memoria RAM. Come indica l'aggettivo “experimental”, la SSEM è stata il banco di prova per un altro computer, il Manchester Mark I o Manchester Automatic Digital Machine (MADAM), realizzato nel 1950 da Turing, che divenne a sua volta il prototipo del Ferranti Mark I, il primo computer elettronico di uso generale al mondo a essere messo in commercio.[53] Rispetto al Manchester Mark I, il modello Ferranti offriva alcune migliorie, tra cui la dimensione delle memorie, un moltiplicatore più veloce e delle istruzioni aggiuntive. Per questa macchina Turing scrisse il primo manuale di programmazione del mondo.[54] Il Ferranti Mark I è particolarmente importante per la storia della letteratura elettronica in quanto non solo è il computer con cui è stata realizzata la prima opera elettronico-letteraria di cui si ha notizia, ma è stato anche tra i primi calcolatori installati in Italia.

[53] Nonostante fosse stato preceduto dal BINAC e dallo Z4, il Ferranti Mark I è considerato il primo perché il BINAC non fu sviluppato per essere un computer di uso generale, ma per essere impiegato in ambito aerocivile, mentre lo Z4 era un dispositivo elettromeccanico e non elettronico.

[54] Cfr. Alan Turing, “Programmers' Handbook for Manchester Electronic Computer Mark II”, *computerhistory.org* http://archive.computerhistory.org/resources/text/Knuth_Don_X4100/PDF_index/k-4-pdf/k-4-u2780-Manchester-Mark-I-manual.pdf URL consultato il 3 aprile 2018.

1.2. Le prime opere generativo-combinatorie internazionali

Uno degli effetti più interessanti determinati dall'ingresso dei calcolatori elettronici nella storia, sottolineato tra gli altri da Jasia Reichardt nel catalogo della celebre mostra *Cybernetic Serendipity*[55] è che a esplorare le potenzialità del mezzo elettronico non furono solo artisti, ma soprattutto tecnici, matematici, fisici, persone cioè che probabilmente non avrebbero mai pensato di cimentarsi in pratiche creative. E in effetti, i primi due esperimenti di *word processing* realizzati con l'ausilio di un calcolatore, *Love Letters* (1952) e *Stocastische Texte* (1959), furono realizzati da matematici. Se consideriamo gli esperimenti di poesia sonora realizzati nel 1960 da Brion Gysin con l'aiuto del programmatore Ian Sommerville, quello condotto da Nanni Balestrini in Italia è identificabile come il secondo esperimento al mondo di poesia elettronica realizzata da uno scrittore.

Prima di soffermarci sul contesto italiano è bene illustrare brevemente questi primi tre esempi di opere elettronico-letterarie in quanto ciascuno è stato realizzato con modalità e per scopi differenti e pertanto risultano particolarmente utili al fine di conseguire una visione più complessiva e articolata del fenomeno e del periodo in esame. Al di là delle differenze, a causa delle limitate possibilità offerte dai *mainframe*, tutte le opere menzionate sono di tipo generativo-combinatorio. Quella generativa può essere intesa come una meta-tecnica in virtù della quale l'artista delega, interamente o in parte, il processo produttivo a un sistema da lui predisposto, dotato di un certo grado di autonomia, al fine di realizzare sistemi dinamici complessi, capaci di generare un elevatissimo numero di variazioni a partire da un numero finito di regole.[56] Nel caso dei generatori di questo periodo, frammenti di testo precostituiti venivano immessi nel calcolatore e combinati in base a regole algoritmiche che ne garantivano la correttezza sintattica. Rifacendoci agli studi condotti da Philippe Bootz,[57] possiamo individuare come principali caratteristiche dei generatori combinatori l'impossibilità di creare nuovo materiale testuale, la ripetizione di strutture o espressioni che ricorrono in maniera identica nel testo generato, l'utilizzo di generatori di numeri random e l'impossibilità di lettura degli stati intermedi della generazione. Più in particolare distinguiamo, con Funkhouser, tre tipologie di generatori: permutazionali, combinatori e *slotted* o "a buchi".[58] In base alle modalità di stampa dei risultati, infine, distinguiamo generatori "a campione" (*sample*), in cui il programma stampa uno dei possibili risultati ogni volta che viene lanciato, e generatori

[55] Cfr. Jasia Reichardt (a cura di), *Cybernetic Serendipity. The Computer And The Arts*, Studio International, Kent 1968, p. 5. http://cyberneticserendipity.com/cybernetic_serendipity.pdf URL consultato il 3 aprile 2018.

[56] Cfr. Jeremy Levine, "Pratica generativa. lo stato dell'arte", *Digimag*, n. 57, 2010 http://www.digicult.it/it/digimag/issue-057/generative-practice-the-state-of-the-art/ URL consultato il 3 aprile 2018.

[57] Philippe Bootz, "Un historique de la génération numérique de textes", saggio presentato al convegno internazionale "Urbanités Littéraires/Cityscapes-Literary Escapes", Buffalo, settembre 2009 http://www.ieeff.org/f18bootz.pdf URL consultato il 3 aprile 2018.

[58] Christopher T. Funkhouser, *op. cit*., p. 36.

“esaustivi”, in cui il programma stampa tutti i risultati nel giro di un'unica esecuzione.[59]

Il primo esempio di *word processing* venne realizzato con un Ferranti Mark I nel 1952: dopo averlo utilizzato per la composizione di musica[60] e per giocare a dama,[61] Christopher Strachey e Turing trasformarono il computer in un inesauribile generatore di lettere d'amore. I dettagli del funzionamento del programma *Love Letters* vennero riportati da Strachey sulla rivista d'arte *Encounter* nell'articolo “The 'Thinking' Machine” del 1954,[62] quattro mesi dopo il suicidio di Turing: grazie al generatore di numeri random realizzato dallo stesso Turing a partire dal rumore, il programma effettuava una selezione casuale basandosi su un database di parole selezionate dal *Thesaurus* di Peter Mark Roget. Le parole erano fornite di indici relativi alla sintassi (aggettivi, sostantivi, avverbi e verbi) e venivano combinate per ottenere una successione di cinque frasi aderente a due strutture sintattiche di base, così come indicato dallo schema seguente (in parentesi quadre sono riportati gli elementi che potevano non venire inclusi).

1. my – [aggettivo] – (nome) – [avverbio] – (verbo) – your – [aggettivo] – (nome)
2. you are my – (aggettivo) – (nome)

Strachey precisò che la scelta tra i due tipi di frasi possibili era casuale; tuttavia, nel caso di due frasi consecutive del secondo tipo, la prima era programmata per terminare con un punto fermo e la seconda per iniziare senza il blocco “you are”. Inoltre, l'apertura di ciascuna lettera era composta da due parole scelte da un altro database, chiamato “Letter Start”, mentre il saluto conclusivo seguiva lo schema fisso “yours - (avverbio) – MUC” (la sigla sta per Manchester University Computer). Alla fine del ciclo di elaborazione, il risultato veniva stampato sulla carta continua di una

[59] Cfr. Nick Montfort, “Conceptual Computing and Digital Writing”, Andrea Andersson (a cura di), *Postscript: Writing After Conceptual Art*, University of Toronto Press, Toronto 2018 http://dspace.mit.edu/openaccess-disseminate/1721.1/92876 URL consultato il 3 aprile 2018.

[60] Quando Turing scoprì che il computer era in grado di emettere dei suoni, li utilizzò per “dialogare” con la macchina, associandoli a determinate attività quali errori o termine di operazioni. Fu Strachey, pianista talentuoso e suonatore di fagotto, a chiedere a Turing di poter comporre musica con il computer. Così il fisico ricorda quell'evento: “I sat in front of this enormous machine with four or five rows of twenty switches and things, in a room that felt like the control room of a battle-ship. It was the first of a lifetime of all-night programming sessions. In the morning, to onlookers' astonishment the computer raucously hooted out the National Anthem. Turing, his usual monosyllabic self, said enthusiastically 'Good show'”. Qualche mese dopo la BBC si recò presso l'Università di Manchester e registrò tre brani suonati dal Ferranti Mark I; il disco originale è stato restaurato nel 2016 dai ricercatori dell'Università di Canterbury e può essere ascoltato online. http://blogs.bl.uk/sound-and-vision/2016/09/restoring-the-first-recording-of-computer-music.html URL consultato il 3 aprile 2018.

[61] Il gioco della dama era stato sviluppato da Strachey nel febbraio 1951 sul Pilot ACE, determinandone il completo esaurimento della memoria. Fu proprio in quell'occasione che Strachey e Turing si rincontrarono per la prima volta dai tempi del King's College di Cambridge: Strachey chiese a Turing una copia del manuale di programmazione del Mark I e Turing gli suggerì dei miglioramenti per il gioco che, riscritto per il nuovo e più potente computer, fu terminato nell'ottobre 1951: con le sue 1000 istruzioni è stato il programma fino ad allora più lungo mai scritto.

[62] Christopher Strachey, “The 'thinking' machine”, *Encounter*, 13 ottobre 1954, n. 27 http://www.unz.org/Pub/Encounter-1954oct-00025 URL consultato il 3 aprile 2018.

telescrivente, tutto in maiuscolo e senza virgola (come precisato nella descrizione, la periferica era dotata solo di un punto fermo). Di seguito riportiamo due dei risultati pubblicati (in corsivo) sulla rivista.

> Darling Sweetheart
> You are my avid fellow feeling. My affection curiously clings to your passionate wish. My liking yearns for your heart. You are my wistful sympathy: my tender liking.
> Yours beautifully
> M. U. C.
>
> Honey Dear
> My sympathetic affection beautifully attracts your affectionate enthusiasm. You are my loving adoration: my breathless adoration. My fellow feeling breathlessly hopes for your dear eagerness. My lovesick adoration cherishes your avid ardour.
> Yours wistfully
> M. U. C.[63]

Love Letters è dunque un generatore a campionamento, poiché non stampa tutte le combinazioni possibili, ma solo un risultato alla volta, scegliendo tra le diverse istanze che, in questo caso, sono tutte equiprobabili (non vi sono infatti indicazioni circa la variazione della frequenza con cui vengono scelte). L'opera è inoltre del tipo *slotted*, in quanto presenta una struttura rigida "a buchi". È opportuno sottolineare che, nell'articolo, non si allude mai al presunto valore letterario del generatore: per Strachey, infatti, l'aspetto interessante non riguardava tanto i singoli output, quanto l'estrema semplicità del programma a fronte della quantità di risultati che era in grado di produrre (*Love Letters* era infatti in grado di generare 318 miliardi di lettere diverse alla velocità di un minuto ciascuna).

Il pensiero della critica nei confronti di questo primo esperimento non è, ancora oggi, uniforme: il generatore è stato più spesso discusso in termini di identità *queer* piuttosto che soggetto ad analisi letterarie.[64] Vale la pena sottolineare che Funkhouser non ha menzionato *Love Letters* nel suo saggio sulla preistoria della poesia digitale, mentre Bootz[65] ha parlato di "letteratura strumentalizzata", concepita per validare la concezione di intelligenza artificiale di Turing. Se quest'ultima tesi sembrerebbe confermata da un passo dell'articolo di Strachey,[66] non dobbiamo dimenticare lo spirito

[63] Per altri esempi è possibile consultare un rifacimento del programma originale disponibile online all'indirizzo http://www.gingerbeardman.com/loveletter/ URL consultato il 3 aprile 2018.

[64] Cfr. Jacob Gaboury, "A Queer History of Computing", *Rhizome*, 19 febbraio 2013 http://rhizome.org/editorial/2013/feb/19/queer-computing-1/ URL consultato il 3 aprile 2018.

[65] Philippe Bootz, "Un historique de la génération numérique de textes", *op. cit*., 2008.

[66] "Queste inequivocabili lettere d'amore dimostrano che è possibile far imitare al computer metodi umani di pensiero e, di conseguenza, che gran parte di ciò che solitamente conosciamo come pensare può essere ridotto a un insieme

ludico e sperimentale con cui il generatore fu realizzato:[67] se per letteratura intendiamo un tipo di arte che richiama la nostra attenzione sulle strutture e sulle pratiche comuni del linguaggio, allora possiamo affermare, con Noah Wardrip-Fruin, che siamo effettivamente in presenza della prima opera di letteratura digitale e che tale opera sia una "parodia letteraria delle espressioni normative di desiderio",[68] tesi sostenuta, tra gli altri, da Nick Montfort[69] e Paola Carbone, la quale, a tal proposito, ha osservato come "i testi generati attirano l'attenzione sui propri meccanismi di senso. La lettera non è solo un messaggio d'amore, ma anche un'estetica auto-riflessiva: il computer ri-media una forma narrativa tradizionale a cui il lettore è abituato e la rende evidente proprio sottolineandone l'artificialità".[70]

Ulteriori elementi rendono particolarmente interessante questo primo esperimento generativo-combinatorio sono rappresentati dall'impiego del generatore di numeri random (che, utilizzato fino ad allora per scopi bellici, sarà una costante per gli autori dei generatori di testo successivi); dal carattere collaborativo dell'opera e dalla riflessione che impose all'epoca in merito ai concetti di originalità, di autore (le lettere, lo ricordiamo, erano maliziosamente firmate dalla macchina), di opera (è l'output finale? È il codice sorgente?), di lettura (un prodotto del genere non può che essere concepito come sistema, dal momento che risulta impossibile leggere tutti i risultati).

Love Letters, inoltre, ha anticipato la tendenza di rendere noto al pubblico il funzionamento dettagliato del programma e, conservando il codice sorgente, ha implicitamente indicato non solo le corrette modalità di conservazione di un'opera elettronica, ma anche che l'opera stessa era da considerarsi il programma piuttosto che i singoli output.[71]

relativamente semplice di regole che possono essere incorporate nel programma". Traduzione mia, Christopher Strachey, "The 'thinking' machine", *op. cit.*

67 Il biografo di Turing Andrew Hodges ha scritto che i due si divertirono molto durante la realizzazione di *Love Letters*, avvenuta in estate. Cfr. Andrew Hodges, *Alan Turing: The Enigma*, Burnett Books Ltd, 1983.

68 Noah Wardrip-Fruin, "Christopher Strachey: The first digital artist?", *Grand Text Auto*, agosto 2005 http://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2005/08/01/christopher-strachey-first-digital-artist/ URL consultato il 3 aprile 2018.

69 Montfort si è spinto ancora oltre, affermando che *Love Letters* rappresenta "the prototype of all computational conceptual writing [and] was up and running not only before conceptual writing was formulated but even before conceptual art had arrived. [...] My point here is not to defend Loveletters as a legitimate art project, but to show that, even though it was developed in the context of an early computer lab and not apparently intended for art-world viewers or a broad group of literary readers, it has some connection to the art world and even to later conceptual writing practices. [...] Only recently have programmers and scholars provided versions of the generator that appear in an installation and Web contexts and discussed in depth the literary aspects of the system. All of this makes Strachey's program not only the first in its category but also quite typical of the scattered, marginal, often overlooked projects that have explored the computer's ability to write conceptually over the last sixty years". Nick Montfort, "Conceptual Computing and Digital Writing", *op. cit.*

70 Paola Carbone, "Una brevissima storia della letteratura elettronica. 1. Generative Literature", *Il Sole 24 Ore*, ottobre 2011 http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com/2011/10/26/una-brevissima-storia-della-letteratura-elettronica-by-paola-carbone-1-generative-literature/ URL consultato il 3 aprile 2018.

71 A tal proposito ricordiamo che Strachey, oltre ad aver proposto per la prima volta il concetto di *time-sharing*, è stato fondamentale per la comprensione dei linguaggi di programmazione: ad esempio ha sviluppato, con Dana Scott, l'approccio alla formalizzazione del significato dei linguaggi di programmazione noto come "semantica denotazionale" e, durante il suo soggiorno a Toronto, fece uno studio dettagliato dei codici dei computer americani, dimostrando di essere tra i primi ad aver compreso che l'argomento meritasse un'attenzione speciale.

Per quanto scontato ciò possa apparire oggi, come vederemo ci vorranno decenni prima che tale concetto venga universalmente accettato.

Il secondo esperimento generativo-combinatorio fu realizzato con uno Zuse Z22 presso l'Istituto di Tecnologia di Stoccarda nel 1959 da Theo Lutz, matematico, fisico e ingegnere elettronico, all'epoca laureando ventisettenne del filosofo Max Bense. La descrizione dettagliata del programma, scritto in ALGOL, insieme a uno dei possibili output, venne pubblicata nel 1959 in un articolo dal titolo "Stochastische Texte" sul numero 4 della rivista *Augenblink*.[72] Su suggerimento di Bense, Lutz si avvalse di un generatore casuale di numeri ("stocastico" vuol dire infatti aleatorio, random) e utilizzò come input un database di parole tratte dal romanzo *Il castello* di Franz Kafka.[73] A differenza di *Love Letters*, il generatore di Lutz seguì il modello della "catena di Markov" già utilizzato da Shannon in "A Mathematical Theory of Communication": in base a tale metodo, le probabilità che determinano il passaggio da una stato a quello successivo dipendono unicamente dallo stato immediatamente precedente (da cui l'espressione "assenza di memoria"). In particolare, la macchina memorizzò 16 soggetti[74] e 16 predicati[75] che, come specificato da Lutz, dovevano apparire con la stessa frequenza. Soggetti e predicati furono preceduti dalla selezione casuale di operatori logici ("a", "an", "every", "no", "not every") la cui frequenza doveva essere la stessa delle costanti logiche ("and", "or", "therefore"),[76] anch'esse selezionate in modo casuale e utilizzate per collegare le coppie di frasi elementari che si venivano a creare secondo la struttura:

(operatore logico) - (soggetto) – is – (predicato).

Di seguito riportiamo una selezione tratta dall'articolo di Lutz (in maiuscolo nell'originale):

Not Every Look Is Near. No Village Is Late.
A Castle Is Free And Every Farmer Is Far.
Every Stranger Is Far. A Day Is Late.
Every House Is Dark. An Eye Is Deep.

[72] Theo Lutz: "Stochastische Texte", *Augenblick*, n. 4, 1959, pp. 3-9. L'articolo è disponibile, in inglese, all'indirizzo http://www.stuttgarter-schule.de/lutz_schule_en.htm URL consultato il 3 aprile 2018.

[73] A tal proposito Montfort, nel succitato saggio "Conceptual Computing and Digital Writing", ha osservato che "le operazioni del sistema, e i suoi risultati, erano coerenti con la descrizione di Kafka di un sistema sociale formalmente valido in cui le combinazioni particolari erano spesso senza senso" (traduzione mia); tale scelta consente quindi di evidenziare lo iato tra sintassi e struttura, da una parte, e senso e semantica, dall'altro. In *Die Theorie Kafkas* (Kiepenheuer & Witsch, 1952), Bense ha scritto: "è certo che parti significative degli scritti di Kafka appartengono al Surrealismo e costituiscono surrealtà nel senso di un mondo in cui la distinzione tra costituenti reali e non reali non ha più nessun significato ontologico […] *Il castello*, con la completa indeterminatezza del modo di essere (*Seinslage*) del castello, è esempio dell'equivalenza logica di tutte le modalità in questo tipo di letteratura".

[74] The Count, The Stranger, The Look, The Church, The Castle, The Picture, The Eye, The Village, The Tower, The Farmer, The Way, The Guest, The Day, The House, The Table, The Labourer.

[75] Open, Silent, Strong, Good, Narrow, Near, New, Quiet, Far, Deep, Late, Dark, Free, Large, Old, Angry.

[76] "And" con una frequenza relativa di 1/8; "or" con una frequenza relativa di 1/8; "therefore" con una frequenza relativa di 1/8 e un punto fermo con una frequenza relativa di 5/8.

Not Every Castle Is Old. Every Day Is Old.
Not Every Guest Is Angry: A Church Is Narrow.
No House Is Open And Not Every Church Is Silent.
Not Every Eye Is Angry. No Look Is New.
Every Way Is Near. Not Every Castle Is Quiet.
No Table Is Narrow And Every Tower Is New.
Every Farmer Is Free. Every Farmer Is Near.
No Way Is Good Or Not Every Count Is Open.[77]

A conclusione del suo articolo, Lutz sottolineò l'elevato numero di combinazioni possibili e ipotizzò interessanti implementazioni future del programma.[78] Come *Love Letters*, anche il generatore di *Stocastische Texte* è di tipo *sample* e *slotted* e anche in questo caso ideatore e programmatore coincidono, così come, in entrambi i casi, vi è stato un suggerimento esterno circa l'utilizzo del generatore di numeri random. Tuttavia, a differenza dell'esempio precedente, Lutz ha apportato delle correzioni manuali al testo, azione questa non menzionata nell'articolo.

Su questo secondo esperimento il parere della critica è più uniforme: l'opera è considerata a tutti gli effetti letteraria in quanto aderisce a un particolare canone estetico, quello che Bense definirà prima "estetica dell'informazione" e poi, dal 1965, "estetica generativa".[79]

---

[77] Porting del generatore originale sono disponibili online ai seguenti indirizzi: http://auer.netzliteratur.net/0_lutz/lutz_original.html (in tedesco) e http://nickm.com/memslam/stochastic_texts.html (in inglese). URL consultati il 3 aprile 2018.

[78] "È bene sottolineare che questo programma – che consiste in circa 50 comandi singoli senza testo – è implementabile in vari modi, ad esempio è possibile, con un predefinito ammontare di soggetti e predicati, evidenziare le parole più frequenti, salvandole più volte. Il testo risultante conterrà queste parole nella frequenza corrispondente. Inoltre, la quantità base delle parole può essere selezionata in relazione a una specifica lingua. La macchina allora produce frasi in questa lingua. Sembra molto significativo che è possibile cambiare la quantità delle parole in un 'campo di parole' usando una matrice di probabilità e richiedendo alla macchina di stampare solo quelle frasi in cui esiste una probabilità tra soggetto e predicato che eccede un certo valore. In questo modo è possibile produrre un testo che sia 'significativo' in relazione alla matrice sottostante. […] Se si estende il programma attraverso un super programma in modo che sia capace di incrementare le possibilità di transizione tra soggetto e predicato in quelle frasi trovate come 'significative', e riducendo altre probabilità in accordo con la connessione matematica, allora la macchina ha 'imparato' in un certo senso: preferisce certe combinazioni soggetto/oggetto durante il corso del tempo. Il risultato finora ci fa sperare che i processori elettronici di dati controllati da un programma possano essere usati con grande successo in ricerche linguistiche e settori del linguaggio analitico. C'è da sperare che la sfiducia di certi filologi più tradizionalisti nei confronti dei traguardi della tecnologia moderna presto lascerà il posto a una cooperazione diffusa e fruttuosa". Traduzione mia. Theo Lutz, *op. cit.*

[79] Rifacendosi all'estetica razionale del matematico George David Birkhoff, alle teorie sulla cibernetica e sulla informazione di Wiener e Shannon, alla grammatica generativa di Noam Chomsky e alla semiotica pragmatica di Charles Sanders Peirce, Bense intendeva realizzare un'estetica scientifica e razionale che avrebbe reso possibile formalizzare (e quindi calcolare e generare) in modo oggettivo il valore di un'opera d'arte intesa come un sistema o repertorio statistico di segni. Riprendendo la formula esposta da Birkhoff (misura estetica = ordine/complessità), il filosofo tedesco ha individuato tale valore nella ratio tra ridondanza (o stile) e informazione statistica. Nel manifesto dell'estetica generativa Bense ha scritto: "lo scopo dell'estetica generativa è la produzione artificiale di probabilità di innovazione o di deviazione dalla norma". (Max Bense, "Projekte generativer ästhetik", *Cybernetics, art and ideas*, Studio Vista, Londra, 1971 http://www.computerkunst.org/Bense_Manifest.pdf URL consultato il 3 aprile 2018). Per Bense la norma in campo artistico equivaleva esattamente al contrario di quella che presiede il mondo fisico: se quest'ultimo tende al disordine (entropia), l'arte tende all'ordine (entropia negativa o negentropia); estetica generativa è dunque produzione, deliberata e metodica, di stati estetici o strutture espressive che veicolino un tasso di informazione prestabilito. L'improbabilità degli stati estetici può essere prodotta meccanicamente attraverso combinazioni metodiche di pianificazione e caso, che può essere introdotto attraverso un generatore numerico

Come nella teoria di Shannon, anche in quella del filosofo tedesco il concetto di informazione è totalmente svincolato dal contenuto semantico del messaggio e si riferisce piuttosto al grado di prevedibilità, o innovazione statistica, di un sistema dinamico. L'estetica generativa teorizzata da Bense avrà grande influenza non solo in letteratura, in particolare nella poesia concreta, ma anche nella nascente computer grafica; ripresa da Abraham André Moles,[80] sarà successivamente aspramente criticata, come vedremo, soprattutto dal movimento situazionista e dagli esponenti dell'Oulipo. Sul finire degli anni Sessanta le riflessioni di Kurd Alsleben, Herbert W. Franke, Siegfried Maser e Helmar Frank evidenzieranno ulteriormente i limiti del "razionalismo radicale" proposto da Bense, determinando il passaggio dall'"estetica generativa" all'"estetica cibernetica".[81]

Il terzo esperimento generativo-combinatorio realizzato con un calcolatore è rappresentato dalle poesie permutazionali ideate da Brion Gysin nel 1960 e programmate da Ian Sommerville su un Honeywell 200/120 e costituiscono pertanto, come già osservato, il primo esempio di opere in cui l'autore non coincide con il programmatore. Le poesie, tra cui *I Am That I Am*, *Kick that Habit Man*, *Rub Out the Words*, *Come to Free the Words*, *No Poets Don't Own Words*, non furono concepite esclusivamente per la pagina stampata, dove assunsero l'aspetto di listati, ma anche come partiture per performance orali (sono considerate, ancora oggi, dei classici della poesia sonora). Particolarmente famosa fu la lettura eseguita nel 1960 trasmessa dalla radio della BBC: stando alle affermazioni dello stesso Gysin, la trasmissione ottenne il secondo peggior indice di gradimento di sempre.[82] A differenza dei generatori precedenti, dunque, quelli di Gysin e Sommerville sono di tipo permutazionale ed esaustivo: il programma calcolava tutte le possibili combinazioni degli elementi testuali e le stampava in un'unica esecuzione. Come ha osservato Montfort, questa tipologia di generatori si concentra non tanto su un elevato numero di output (*I Am That I Am*, ad esempio, in

random. In tal modo, secondo il filosofo, la richiesta che gli oggetti estetici avrebbero dovuto soddisfare, l'imprevedibilità, si combinava precisamente con la loro costruzione pianificata.

80 Nella sua opera più nota, *Art et Ordinateur* (Blusson, 1971), Moles riprese ed espanse le teorie espresse nel "First Manifesto Of Permutational Art" pubblicato da Bense a Stoccarda nel 1962: le macchine, secondo Moles, dovevano sempre più avvicinarsi all'arte, e l'arte alle macchine, poiché entrambe sono sistemi le cui facoltà creative sono basate sulla combinazione di diversi elementi. Unendo, come Bense, teorie strutturaliste e cibernetiche e credendo nella possibilità di formalizzare la percezione stessa, Moles si proponeva di rifondare le arti sulla base della combinatoria permutazionale: il tentativo di mappare tutte le arti e il pensiero in processi algoritmici al fine di realizzare una "scienza universale", unitamente a quello di descrivere formalmente la semantica come una sintassi a più alto grado di complessità, rende la teoria di Moles vicina al lullismo encicolopedico del XVII secolo e alle ricerche sulla intelligenza artificiale. Gli scritti di Moles rappresentano quindi un importante documento storico sulle aspirazioni della cibernetica, così come particolarmente significativi risultano essere i concetti di "simulacro" e "traduzione", nonché le riflessioni sui cambiamenti che hanno interessato l'artista/esteta/programmatore e l'opera d'arte.

81 A differenza degli approcci generativi, l'"estetica cibernetica" si concentra sugli aspetti psicologici e percettivi dei fenomeni comunicativi: come aveva intuito Moles, non può esservi "percezione passiva"; l'estetica cibernetica si focalizza dunque maggiormente sul ruolo del destinatario, avendo compreso che il processo di percezione non può essere separato da quello estetico (si parla quindi di antropo-cibernetica) in quanto "informazione estetica" non giace solo nella comunicazione del contenuto, ma anche nei soggetti coinvolti nel processo comunicativo e nel suo contesto.

82 Cfr. Nick Montfort, "Conceptual Computing and Digital Writing", *op. cit.*

quanto composta da cinque elementi, permette di ottenere 120 permutazioni), quanto sulla presenza di un'unica, semplice regola.

Non è difficile scorgere in questa procedura una radicalizzazione del concetto di *cut-up*, di cui Gysin, come è noto, è stato uno dei massimi esponenti, insieme all'amico William S. Burroughs: la combinazione casuale di elementi linguistici veniva sostituita da un elenco di tutte le combinazioni potenzialmente contenute in un testo. Alla base del ricorso al calcolatore vi è dunque una poetica del tutto diversa rispetto a quella che ha caratterizzato gli esperimenti di Strachey e Lutz: come ha precisato lo stesso Gysin in *Cut-Ups Self-Explained* (1964), i testi permutazionali furono concepiti per svelare il senso contenuto nel linguaggio stesso, per tradurre cioè in azione le parole espandendone il significato, in quanto, secondo l'autore, "le parole hanno una vitalità propria e non appartengono a nessuno. I poeti devono liberare le parole, non incatenarle in frasi".[83] Anche se il testo sembra prendere vita da solo, l'abilità dell'autore consiste nello scegliere del materiale che consenta di generare un elevato numero di permutazioni non banali: attraverso ripetizioni differenti l'autore intende portare l'ascoltatore in uno stato di *trance* per condurlo verso un'illuminazione. Le poesie permutazionali assumono quindi la funzione di veri e propri incantesimi o mantra: non a caso Gysin scelse, nella sua prima poesia, *I Am That I Am*, un passo del Vangelo di Giovanni, riconoscendo nel linguaggio, in particolare nelle sue permutazioni, un potere magico in grado di modificare la materia. In quanto tecnica estatica e magica, dotata di semantica in sé e collegata a una visione mistica e occulta dei dispositivi tecnologici, i *cut-up* e le poesie permutazionali di Gysin sono profondamente diversi dalle poesie dada a cui lo scrittore ha, invece, affermato di ispirarsi, poiché in esse è possibile ravvisare un ricorso a quella metafisica della quale Tristan Tzara aveva invece voluto disfarsi: come ha osservato Florian Cramer, dunque, "i cut-up cadono nella trappola del caos deterministico" in quanto concepiti come strumenti per raggiungere stati allucinatori ed estatici.[84]

[83] Brion Gysin, "Cut-Ups Self-Explained", *The Third Mind*, *op. cit.*

[84] Florian Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, 2005, p. 79. http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf URL consultato il 3 aprile 2018.

1.3. Il pioniere della poesia elettronica italiana: Nanni Balestrini

Il quarto esperimento generativo-combinatorio realizzato con un calcolatore fu condotto da Nanni Balestrini nel 1961. Occorre sottolineare che il contesto tecnologico, sociale e culturale in cui operò il poeta milanese era molto diverso da quello inglese di Strachey e Turing, da quello della Germania federale di Lutz e Bense e da quello degli Stati Uniti di Gysin e Sommerville. Dimostrando di aver pienamente recepito l'appello di Charles P. Snow,[85] infatti, nel corso degli anni Sessanta vennero realizzate, in Inghilterra e negli Stati Uniti in particolare, diverse iniziative, tra cui: il primo contest di computer art;[86] numerose trasmissioni televisive dedicate alle sinergie tra arte e tecnologia[87] e importanti associazioni volte alla diffusione delle conoscenze elettroniche e informatiche.[88] Ricordiamo inoltre che proprio in questi anni nacquero luoghi destinati a cambiare il corso della storia, come il celebre laboratorio di ricerca sulla intelligenza artificiale del MIT, fondato da Shannon e guidato da Marvin Minsky e John McCarthy, dove si formò la prima generazione di

[85] Il riferimento è alla famosa tesi sostenuta dal romanziere e scienziato britannico Charles Percy Snow che, nell'intervento realizzato presso l'Università di Cambridge nel maggio 1959 dal titolo "The Two Cultures and the Scientific Revolution" sottolineò la necessità impellente di colmare il divario tra le "due culture" che animavano la vita intellettuale della società occidentale, ovvero le scienze e le discipline umanistiche. Il discorso di Snow, tradotto in italiano nel 1970, risentì senz'altro dello shock causato dal lancio dello Sputnik sovietico e aveva pertanto importanti implicazioni politiche.

[86] Nel gennaio 1963 Edmund Berkeley pubblicò sulla prima pagina della rivista *Computers and Automation* la foto di un'immagine realizzata l'anno precedente dal tecnico del MIT Efraim Arazi per la quale coniò il termine "computer art" (Cfr. http://archive.org/details/bitsavers_computersA_10160735). Il trafiletto recitava: "il pennello è un fascio di elettroni; la tela, un oscilloscopio; il pittore, un elaboratore elettronico" e l'immagine veniva definita "surrealismo elettronico". Un mese dopo Berkley lanciò, sulla stessa rivista, il primo Computer Art Contest che proseguirà con cadenza annuale fino al 1973. Il concorso fu un evento cruciale per la computer art e per connettere il crescente numero di artisti e tecnici interessati alla materia. Cfr. James Vincent, "A look back at the first computer art contests from the '60s: bullet ricochets and sine curve portraits", *The Verge*, 13 luglio 2015 http://www.theverge.com/2015/7/13/8919677/early-computer-art-computers-and-automation URL consultati il 3 aprile 2018.

[87] Nel 1961 la CBS trasmise uno speciale della durata di un'ora dal titolo "The Thinking Machine" (http://video.mit.edu/watch/the-thinking-machine-1961-mit-centennial-film-6712/ URL consultato il 3 aprile 2018). Per l'occasione gli ingegneri del MIT Douglas Ross e Harrison Morse scrissero, in sei settimane, SAGA, un programma di tredicimila linee in grado di generare più di cinquanta diverse versioni di brevi film western. Nel 1969 l'emittente televisiva pubblica americana WGBH di Boston lanciò la serie "The Medium is the Medium", un programma dedicato all'arte sperimentale realizzato da Fred Barzyk con la partecipazione tra gli altri di: Nam June Paik, Aldo Tambellini, Otto Piene, Padlock, James Seawright, Allan Kaprow, Stan Vanderbeek e Douglas Davis. Nello stesso anno, infine, l'emittente televisiva KQED di San Francisco creò il primo atelier video diretto da Brice Howard.

[88] Ricordiamo "Nine Evenings: Theater and Engineering", serie di eventi multimediali organizzati a New York nel 1966 da Billy Klüver, a cui parteciparono tra gli altri John Rauschenberg, John Cage e Merce Cunningham. Lo stesso anno, alcuni degli organizzatori di Nine Evenings fondarono, ancora a New York, EAT (Experiments in Art and Technology), un gruppo, sostenuto dai laboratori Bell, che si proponeva di avvicinare ingegneri elettronici e artisti in inediti progetti di collaborazione. Ancora nel 1966 e sempre a New York Steven Gray fondò la Amateur Computer Society (ACS) e iniziò a pubblicare delle newsletter; l'esempio venne seguito da numerosi club amatoriali in tutto il mondo e diventerà il mezzo più importante per condividere e distribuire informazioni. Infine, nel 1968 a Londra, Alan Sutcliffe, George Mallen e John Lansdown fondarono la Computer Arts Society (CAS) "per incoraggiare l'utilizzo creativo del computer e per consentire lo scambio di informazioni in questa area".

hacker[89] e l'agenzia ARPA, i cui studi porteranno alla creazione di internet.[90] Se i centri di ricerca furono la culla dei primi videogiochi,[91] anche le Università rivestirono un ruolo di primo piano: presso la Brown University, nel 1967, un gruppo guidato da Andries "Andy" Van Dam realizzò, infatti, *Hypertext Editing System*, uno dei primi sistemi per la consultazione ipertestuale dei dati, mettendo in pratica le intuizioni che l'amico e collega Theodor Holm Nelson aveva espresso a partire dal progetto *Xanadu*.[92]

In Italia invece, nonostante le repentine trasformazioni generate dal boom economico, un'elevata percentuale di persone restava ancora scarsamente alfabetizzata; a ciò, come è noto, contribuirono i nascenti mass media, televisione *in primis*. Se l'introduzione della televisione riscosse subito un enorme successo, lo stesso non si può dire per quelle che all'epoca venivano chiamate "calcolatrici elettroniche", i cui primi esemplari furono installati nel 1954.

Come ha osservato Marcello Zane, "il rapporto della società italiana con le nuove tecnologie è

---

89 Per approfondimenti rimandiamo al classico *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* di Steven Levy e al già citato *Hacker* di Gubitosa, pp. 72-74.

90 L'agenzia per i progetti di ricerca avanzata (ARPA) fu fondata il Il 7 gennaio 1958 al fine di creare un ente unico per la ricerca e lo sviluppo scientifico (fino ad allora esercito, marina e aviazione erano stati in concorrenza tra loro). L'ARPA finanziò la sperimentazione nell'ambito della sicurezza e del networking e riunì alcuni tra gli scienziati più brillanti degli Stati Uniti, che riusciranno a mettere a punto il primo satellite targato USA in diciotto mesi. Undici anni dopo (1969) l'agenzia realizzò ARPAnet, il primo network di computer al mondo, forma embrionale di quella che sarebbe in seguito diventata internet.

91 Presso il Brookhaven National Laboratory di Upton, un centro di ricerca nucleare, nel 1958, in piena guerra fredda, il fisico Willy Higinbotham, che aveva assistito di persona alla detonazione della prima bomba atomica durante gli esperimenti del "Progetto Manhattan", pensò di realizzare qualcosa di più rilassante e divertente: creò così, in sole tre settimane, un rudimentale gioco del tennis, poi noto come *Tennis for Two*, utilizzando un oscilloscopio, dei transistor e dei "tubi a vuoto". L'immagine proiettata sullo schermo dell'oscilloscopio era una semplice "T" rovesciata, che rappresentava la rete, mentre la pallina veniva fatta rimbalzare premendo il bottone collocato accanto alla manopola utilizzata per variare l'angolo di tiro della pallina. Il Tennis di Higinbotham rimase in attività per ben due anni. Nel 1962 Steve "Slug" Russell, insegnante del MIT, realizzò *Spacewar*, il capostipite dei videogiochi, che ispirerà il famoso arcade *Asteroids*. *Spacewar* era installato su un elaboratore DEC PDP-1, dal costo di 120.000 dollari, e fu il primo videogioco a presentare un mondo dotato di regole fisiche, con situazioni variabili e completamente in tempo reale. Inizialmente era necessario utilizzare gli interruttori posti sulla console del PDP-1, ma l'intrinseca scomodità portò Alan Kotok e Bob Saunders a costruire quello che sarebbe stato il primo joystick della storia, utilizzando scarti di materiale elettrico derivato dal Tech Model Railroad Club, il circolo di modellismo del MIT. *Spacewar* venne distribuito liberamente e gratuitamente come tutte le opere dell'ingegno nate dall'etica hacker e, in poco tempo, si diffuse a macchia d'olio in tutti i centri universitari americani. Il produttore dei calcolatori PDP, la Digital Equipment Corporation, decise di inserirne una copia in ogni singola macchina venduta, dando un ulteriore impulso alla popolarità del gioco. Nel giugno del 1971 Bill Pitts, uno degli allievi del laboratorio di intelligenza artificiale, decise di esplorare le possibilità commerciali offerte da *Spacewar*, fondando assieme all'amico Hugh Tuck, Computer Recreations, la prima azienda di videogiochi della storia. Cfr. Carlo Gubitosa, *op. cit.* pp. 71-75.

92 Il progetto *Xanadu* prefigurava una situazione in cui tutta l'informazione del mondo sarebbe stata pubblicata, catalogata e interconnessa attraverso una rete di computer collegati tra loro. Il progetto venne descritto da Nelson nel saggio "Literary Machines" del 1962, nel quale egli coniò il termine "ipertesto", definendolo una forma di "scrittura non sequenziale". L'"ipertesto globale" di Nelson rappresentò un'elaborazione delle idee espresse da Vannevar Bush nell'articolo "As We May Think", apparso nel numero di luglio del 1945 della rivista *The Atlantic Monthly*. Nell'articolo, infatti, Bush descrisse il progetto *Memex*, che prevedeva la realizzazione di una macchina concettuale in grado di immagazzinare grandi quantità di dati (mediante i microfilm, tra gli strumenti di archiviazione più diffusi dell'epoca), creando percorsi di informazioni e collegamenti incrociati a testi e illustrazioni, che potevano essere archiviati e usati per consultazioni successive. Gli articoli di Bush e Nelson saranno fondamentali per il giovane ricercatore del CERN Tim Berners-Lee che, all'inizio degli anni Novanta, combinò l'idea di ipertesto e la tecnologia internet, dando vita al web.

sempre stato intricato";[93] a tal proposito, è doveroso sottolineare il ruolo svolto dalla stampa che, nel descrivere queste "meraviglie dell'avvenire" come macchine che pensano"[94] (*Cibernetica* di Wiener fu pubblicata da Einaudi nel 1953), creò un clima di grande attesa per le calcolatrici d'oltreoceano, di cui venivano magnificate l'incredibile velocità[95] e gli enormi vantaggi in termini di risparmio sui costi gestionali.[96] Se, da un lato, le riviste di elettronica si proponevano di convincere i possibili fruitori, vale a dire i proprietari delle grandi aziende (gli unici a potersi permettere il noleggio o l'acquisto dei *mainframe*), della necessità dei calcolatori per essere al passo con una società industriale, la stampa popolare[97] non esitò a infondere e diffondere timori, parlando di "satanica ambizione cibernetica",[98] cercando al contempo di dissipare ingenue illusioni.[99]

Fin dal principio, dunque, l'Italia si è distinta per le iniziative di singoli individui, competenti e visionari,[100] che dovettero però scontrarsi con una classe politica disinteressata, con l'istinto di conservazione dell'apparato burocratico, industriale, finanziario, con una cronica mancanza di fondi e con pubblicità ingannevoli. Così, la nazione che sarebbe potuta diventare leader nel settore informatico, accumulò invece un ritardo tecnologico da cui non si è mai più ripresa, aggravato dalla pesantissima crisi economica degli anni 1963-64 e da una concorrenza in continua crescita.[101] Benché in Italia a inizio anni Sessanta si riscontrò una rapida diffusione dei calcolatori, questa fu molto più lenta rispetto ad altri paesi.[102] Per quanto riguarda la distribuzione, gli elaboratori

---

93 Cfr. Marcello Zane, *Storia e memoria del personal computer. Il caso italiano*, Editoriale Jaca Book SpA, Milano 2008, p. 13.

94 Cfr. "La macchina che pensa meraviglia dell'avvenire", *Il Corriere d'informazione*, 13 novembre 1950.

95 Si veda ad esempio il breve articolo dedicato all'ENIAC "Una calcolatrice mostro mille volte più rapida delle altre", *Corriere della Sera*, 4 giugno 1946.

96 Cfr. "La macchina che sostituisce 2000 contabili", *La Domenica del Corriere*, 7 luglio 1946.

97 Ricordiamo l'articolo "Apparecchi pensanti", *Corriere della Sera*, 24 gennaio 1951, realizzato da Guido Piovene.

98 Cfr. Mauro Manaira, "Cibernetica la scienza del giorno", *L'Ufficio Moderno*, n. 10 1953, p. 1274.

99 "Non illudersi che la macchina riesca ad imitare il pensiero, *Corriere della Sera*, 20 aprile 1954.

100 Ricordiamo le iniziative di Luigi Dadda, principale responsabile dell'installazione del primo elaboratore elettronico in Italia, la CRC 102A; gli sforzi di Mauro Picone, Giorgio Sacerdoti e di altri giovani ricercatori dell'INAC (Istituto Nazionale per le Applicazioni del Calcolo) di Roma, ai quali si deve l'installazione del Ferranti Mark I* (in seguito noto come FINAC) presso lo stesso istituto (famosa fu la performance musicale del computer, realizzata durante l'inaugurazione del 1955); la prima macchina completamente progettata e costruita in Italia, la CEP (Calcolatrice Elettronica Pisana), resa possibile soprattutto grazie all'intercessione del premio Nobel Enrico Fermi e per la quale fu istituito, presso l'Università di Pisa, il Centro Studi sulle Calcolatrici Elettroniche (C.S.C.E.), il primo istituto del genere in Italia. Non possiamo inoltre non citare la celebre Elea 9003, il primo elaboratore completamente a transistor che, per caratteristiche tecniche, struttura logica e design può essere considerato l'elaboratore più avanzato dell'epoca a livello mondiale, eccellenza della Olivetti resa possibile dalle intuizioni dell'ingegnere italo-cinese Mario Tchou. Tuttavia inseguito alla morte, nel 1961, di Adriano Olivetti e Tchou, i più autorevoli sostenitori dell'elettronica, una società che poteva diventare leader non solo in Italia, decise invece di percorrere la strada che sembrava, nell'immediato, meno rischiosa e più redditizia: rilanciare le macchine meccanografiche. Fu quindi sotto il marchio OGE (Olivetti-General Electrics) che uscirono due dei prodotti più rivoluzionari dell'epoca: la GE115 (o Elea 4-115) e Programma 101, la mitica "perottina" (dal nome del suo creatore Pier Giorgio Perotto), oggi considerata il primo personal computer del mondo.

101 Se fino al 1958 esistevano 7 aziende costruttrici di elaboratori elettronici in tutto il mondo, a inizio anni Sessanta se ne contavano già 30, tra cui 9 negli USA, 9 in Gran Bretagna, 3 in Germania e 1 in Italia. Cfr. Marcello Zane, *op. cit*. p. 21.

102 Nel 1957 i mainframe installati od ordinati sono stati 16 in Italia, 20 in Germania, 15 in Francia, ben 75 in Gran Bretagna. Nel 1964 si registravano 712 computer in Italia, contro i 1.657 della Germania e i 1.043 della Francia.

risultarono maggiormente diffusi nell'industria e, a seguire, nelle aziende, nelle Università e infine negli enti statali.[103] La IBM, grazie a spregiudicate strategie di marketing, dominò il mercato privato dei *mainframe* in Italia fino al 1968, anno in cui venne citata in giudizio per concorrenza sleale dal Dipartimento di Giustizia statunitense; da quel momento "Big Blue" iniziò la vendita separata di hardware e software (*unbundling*) dando il via all'"era del software".

L'atteggiamento conservatore e poco lungimirante della società italiana rappresenta uno dei motivi per cui, negli anni Sessanta, Balestrini fu l'unico che si servì di un calcolatore per realizzare i suoi collage testuali, mentre nel resto del mondo, nello stesso periodo, vennero realizzati numerosi esempi analoghi. Nel 1961 Balestrini aveva ventisei anni, ma era già una figura di spicco nel panorama culturale italiano: collaborava infatti con importanti riviste (tra cui *MAC Espace*, *Azimuth* e *Il Gesto*) e case editrici come Feltrinelli e Bompiani ed era inoltre redattore, fin dal primo numero (maggio 1956), della rivista *Il Verri*, polo attrattivo per quei giovani poeti che, proprio nel 1961, furono inclusi nella famosa antologia *I Novissimi. Poesie per gli anni Sessanta* curata dallo stesso Balestrini insieme ad Alfredo Giuliani e che comprendeva, oltre ai lavori dei due curatori, le poesie di Elio Pagliarani, Edoardo Sanguineti e Antonio Porta. Questi scrittori, come è noto, costruirono, insieme a Renato Barilli e Umberto Eco, il nucleo poetico-programmatico di quello che è passato alla storia come *Gruppo 63*, il principale rappresentante della "neoavanguardia" italiana.

Secondo i neoavanguardisti, i cambiamenti radicali della società non avevano trovato un corrispettivo nel linguaggio letterario italiano, ancora impregnato di realismo socialista, idealismo e marx-crocianesimo: "avevamo l'impressione che gli scrittori della generazione precedente si riferissero a una realtà che ormai non esisteva più, che i loro personaggi parlassero una lingua che non era più quella che si ascoltava per le strade", ha affermato Balestrini.[104] Fino a quel momento, infatti, la società letteraria italiana era vissuta in difesa e in muto sostegno, confinata nei propri luoghi deputati e isolata dal contesto sociale, impegnata, come ha ricordato Eco, a "mantenere intatto l'unico suo capitale, l'idea sacrale del poeta e dell'uomo di cultura".[105] In netta antitesi con il neorealismo, il vero impegno, per i neoavanguardisti, non era più da ricercarsi tanto nella tematica politicizzata, quanto nello sperimentare poetiche nuove in cui l'"io" risultasse ridotto, in modo da riflettere meglio la "scomposizione mentale" determinata dalle tecniche della cultura di massa.

Ibid., pp. 21-23.

[103] "Al 31 gennaio 1960 il settore dell'industria aveva installato od ordinato il 40% del parco nazionale computer, contro il 27% del settore credito e assicurazione, il 10% circa della Pubblica amministrazione, il 7,5% del settore trasporti e comunicazione, il 4% del commercio, mentre l'11,5% erano centri di calcolo e università". *Ibid*

[104] Giacinto Di Pietrantonio, "Nanni Balestrini. All'inizio", *Flash Art*, 22 ottobre 2015 http://www.flashartonline.it/article/nanni-balestrini/ URL consultato il 4 aprile 2018.

[105] Umberto Eco, "Il Gruppo 63, quarant'anni dopo", prolusione tenuta a Bologna per il Quarantennale del Gruppo 63, 8 maggio 2003, p. 14 http://www.umbertoeco.it/CV/Il%20Gruppo%2063,%20quarant'annin%20dopo.pdf URL consultato il 4 aprile 2018.

Di conseguenza, al gesto rivoluzionario e provocatorio della avanguardie del primo Novecento, la neoavanguardia contrappose una lenta sperimentazione; alla produzione di manifesti, quella di singole opere da cui solo era possibile estrarre una poetica, a una provocazione esterna verso il corpo sociale, una interna al circuito dell'intertestualità,[106] nella consapevolezza che, primo, qualsiasi atto di rottura violenta sarebbe stato assorbito dalla società dei consumi e, secondo, che non era ormai né possibile, né auspicabile, né necessario, inscrivere la propria attività all'interno di una dinamica storica strettamente letteraria, ma occorreva piuttosto inserirla nella storia contemporanea, senza ulteriori specificazioni pregiudiziali. In tal modo la "letteratura" diventava un prodotto spontaneo, nato dall'indipendenza degli autori, i quali rivendicavano la completa autonomia di sviluppo delle soluzioni formali adottate.

Nelle esperienze neoavanguardiste europee, in generale, è possibile riscontrare le radici di quella che sarà la letteratura elettronica, che quindi non deve essere vista come un fenomeno nato *ex novo*, ma come il proseguimento di pratiche e riflessioni sviluppatesi in questi anni, a loro volta riprese delle istanze intraprese dalle avanguardie di primo Novecento. Movimenti come il Lettrismo, la poesia concreta, sonora e visiva, *fluxus* e il Situazionismo, infatti, tentarono di "liberare" la scrittura, portandola fuori dalle pagine stampate ed espandendola verso multi-versi sinestetici e multimediali. Mettendo in discussione il predominio della scrittura alfabetica, lineare e logocentrica, le neoavanguardie svilupparono pratiche di scrittura che possiamo già definire "elettronica": scrivere in modo elettronico vuol dire infatti, in primo luogo, considerare la parola come materia, materiale plastico fatto anche per essere visto oltre che letto, una scrittura ibrida che tenta una strada autonoma per un adeguamento alla realtà del mondo e non a quello della parola, una scrittura per la mente e non più per la voce composta di elementi simbolici disposti nello spazio in modo topografico (architettonico) e non diacronico, (temporale, lineare) e uniti non da regole sintattiche o grammaticali, ma da reti associative.

L'allargamento lessicale e la simultaneità dei codici espressivi possono essere interpretati come una risposta culturale alla complessità del rapporto fra comunicazione verbale e comunicazione visiva, caratteristica dell'espansione mediatica della società di massa. In Italia, in particolare, le ricerche verbo-visive, sottolineando come la scrittura logocentrica non sia che una tecnologia socialmente condizionata, assunsero la forma di strumento di analisi, interpretazione e presa di posizione critica sulla cultura, sulla società e sul linguaggio: come ha scritto Lamberto Pignotti, "l'artista che opera sperimentalmente sia sul codice linguistico sia sul codice iconico, lavora contro il disegno comunicativo dominante, e in varia misura, più o meno consapevolmente, lo mette a nudo, lo

[106] A tal proposito Eco, durante la prima riunione siciliana, parlò di "Generazione di Nettuno", opposta alla "Generazione di Vulcano". Cfr. Umberto Eco, *op. cit*., p. 13.

smaschera".[107] Le esperienze della neoavanguardia italiana, dalla "poesia tecnologica" all'arte "cinetica e programmata"[108] al *Gruppo 70*, passando naturalmente per Balestrini, dimostrano come, in questo paese, le pratiche sperimentali legate alla tecnologie siano state fin dal principio fortemente connotate dal punto di vista politico e sociale.

La personalità eclettica di Balestrini è stata sintetizzata in maniera efficace da Franco "Bifo" Berardi:

> Balestrini riuscì a mantenere uno stile sperimentale freddo mentre si occupava di soggetti molto caldi e oggetti verbali. [...] Balestrini è stato testimone letterario nel teatro del conflitto sociale, ma contemporaneamente è stato un attore sul palco. Tuttavia è riuscito a essere ironico e lontano, pur essendo coinvolto nel corpo e nell'anima. Ecco perché il suo sguardo letterario è sia complice che distaccato".[109]

Nella sua lunga e articolata produzione artistica, Balestrini manifestò una poetica personalissima, il cui nucleo venne esplicitato dallo stesso autore già a partire dall'antologia *I novissimi*, nel saggio dall'emblematico titolo "Linguaggio e opposizione":

> Accade talvolta di notare con stupore, nello sclerotico e automatico abuso di frasi fatte e di espressioni convenzionali che stanno alla base del comune linguaggio parlato, un improvviso scattare di impreveduti accostamenti, di ritmi inconsueti, di involontarie metafore; oppure sono certi grovigli, ripetizioni, frasi mozze o contorte, aggettivi o immagini spropositate, inesatte, a colpirci e a sorprenderci, quando le udiamo galleggiare nel linguaggio anemizzato e amorfo delle quotidiane conversazioni […] Il bisogno di servirsi con immediatezza delle parole porta infatti a un'approssimazione per difetto o per eccesso rispetto al contenuto originario della comunicazione, giunge persino a modificarlo, a imprimergli direzioni nuove. La necessità di sottostare al tempo differenzia profondamente il linguaggio parlato da quello scritto, che offre la possibilità di una stesura dilazionata, con modifiche, apporti, soppressioni. Ciò che è detto è invece detto per sempre, e può venir corretto solo mediante addizioni successive, cioè mediante una continuazione nel tempo. Di qui si fa strada l'idea di una poesia […] più vicina all'articolarsi dell'emozione e del pensiero in linguaggio, espressione confusa e ribollente ancora, che porta su di sé i segni del distacco dallo stato mentale, della fusione non completamente avvenuta con lo stato verbale […] E da ultimo non saranno più il pensiero e l'emozione […] a venire trasmessi per mezzo del linguaggio, ma sarà il linguaggio stesso a generare un significato nuovo e irripetibile.[110]

---

[107] Lamberto Pignotti, *Sine aesthetica sinestetica*. *Poesia visiva e arte plurisensoriale*, Empiria, Roma 1990, p. 19.

[108] Il riferimento è alla prima mostra collettiva di arte cinetica e programmata organizzata a Milano da Olivetti nel 1962. Benché nella mostra non fosse presente nemmeno un calcolatore, l'evento risulta particolarmente importante per l'attenzione che pose sul rapporto tra arte, tecnologia, mercato, riproducibilità dell'opera e il ruolo dell'artista e del fruitore. Il movimento dell'arte cinetica, di cui l'Italia più di altri paesi fu un vero e proprio laboratorio, è un'ulteriore conferma di una delle caratteristiche fondamentali della produzione artistica italiana: il suo essere essenzialmente sociale e politica.

[109] Nanni Balestrini, *Blackout*, (tradotto da Peter Valente), Prefazione di Franco Berardi, Commune Editions, 2017.

[110] Nanni Balestrini, "Linguaggio e opposizione", *I novissimi*, Edizioni del Verri, Milano 1961, pp.196-197.

Per Balestini, quindi, scrivere era prima di tutto una missione, un impegno sociale e politico[111] in quanto consentiva "di opporsi efficacemente alla continua sedimentazione, che ha come complice l'inerzia del linguaggio". Di conseguenza, il poeta non smetterà mai di tendere un agguato alle parole mentre si allacciano in periodi, di "imporre violenza alle strutture del linguaggio per spingere a limiti di rottura tutte le sue proprietà".[112] L'atto poetico coincide dunque, in primo luogo, con un'estetica del riuso e del *détournement*, una esplicita riappropriazione di materiale preesistente, proprio o altrui, estrapolato dalle fonti più disparate (romanzi, saggi, poesie, quotidiani, riviste, pubblicità, scritte sui muri...): che sia il linguaggio alienato della comunicazione sociale quotidiana o quello letterario, altrettanto alienato e fossilizzato, non aveva importanza, dal momento che l'implacabile dispositivo messo a punto dal poeta tramutava ogni testo in testo qualunque.

La scrittura intesa come gioco combinatorio, definita da Tommaso Ottonieri "filosofia (im)purissima del Montaggio",[113] ha consentito al poeta di "interrompere, […] deviare quel flusso così pervasivo e compatto di pratiche rettoriche, in cui si forma, si trasmette, il Dominio";[114] come ha affermato lo stesso Balestrini, "spezzando le frasi e le parole, accostandole in modi apparentemente arbitrari, voglio arrivare a far scaturire un significato più profondo, irrazionale, che generi emozioni mentali, come fanno la musica e la pittura, non ragionamenti."[115] Quella di Balestrini era quindi una *poésie-action*, illustrazione delle energie della Violenza e critica trascendentale, in atto: citando nuovamente Ottonieri "ciò che in questi lavori è distruzione, scomposizione, violenza, non è che chiave *ejzentenjnianamente* per la costruzione di un'immagine nuova e autonoma a tutti gli effetti, capacità utopica di costruire un'altra profondità del reale".[116]

Da questo punto di vista, allora, nell'utilizzo di procedimenti di scrittura (iterazione, *variatio*, elencazione) nelle opere plastiche e, viceversa, nell'uso di tecniche dell'arte plastica (*patchwork*, bucatura, sforbiciatura, segmentazione) nella scrittura, è possibile individuare in Balestrini non solo una visione "espansa" di testo, che si è manifestata già a partire dalle prime produzioni sia visive (inaugurate nel 1961 con l'esposizione *Cronogrammi* presso la Libreria Ferro di Cavallo di Roma) che letterario-analogiche (come la prima raccolta di poesie *Il sasso appeso* pubblicata da

[111] Tale vocazione ha spinto alcuni, come Alfredo Giuliani, a considerare Balestrini un "moralista". Più condivisibile il punto di vista di Luciano Anceschi, che ha scritto: "una tecnica come quella di Balestrini tiene gli oggetti in uno stato perpetuo di inquietudine e di disgregazione, e ciò corrisponde ad un giudizio sulla società". Se di moralismo si vuole parlare, allora si dovrebbe intende nel senso di impegno etico, politico, educativo e civile, quel rigore morale che si riflette nel rifiuto di qualsivoglia lusinga convenzionale che Balestrini individua in Hans Arp, del quale è stato un abile traduttore. Tale tesi contrasta quella che vuole Balestrini un distruttore del senso in virtù del suo amore per la poesia dada: un modo diverso di costruire il senso, infatti, non vuol dire necessariamente negarlo.

[112] Nanni Balestrini, "Linguaggio e opposizione", *op.cit.*

[113] Tommaso Ottonieri, "Nanni Balestrini, una filosofia del montaggio", *Nanni Balestrini. Con gli occhi del linguaggio*, catalogo della mostra (Milano, 16 maggio-6 giugno 2006), DeriveApprodi, Milano 2006, pp. 39-40.

[114] *Ibid*.

[115] Andreas Hapkemeyer, Nanni Balestrini, "Oltre la poesia", *Museion*, 15 novembre 2014 http://www.museion.it/2014/11/nanni-balestrini-oltre-la-poesia/ URL consultato il 4 aprile 2018.

[116] Tommaso Ottonieri, *op. cit.*

Scheiwiller nel 1961), fino ad arrivare alle sperimentazioni elettroniche *Tape Mark I* (1961), *Tape Mark II* (1963), *Tristano* (1966/2007) e *Tristanoil* (2012), ma anche la volontà di porre la parola al centro di un'indagine sulla capacità di occultamento da parte del linguaggio mediatico.

Il risultato dell'appropriazione dell'"oralità di ritorno" propria dei mass media si sono tradotti, come ha osservato Antonio Loreto, in una "poesia epica" perché rapsodica, composta cioè da un linguaggio formulaico le cui "rovine di sensi" possono trasmigrare da un genere all'altro, "una nuova letteratura orale [...] una vivacissima epica elettronica che rende tutta la frammentarietà, simultaneità, contraddittorietà, ridondanza dei flussi di comunicazione che nel corso del Novecento vanno sempre più percuotendo, quotidianamente, il singolo individuo".[117]

Poiché, quando si parla di prospettiva computazionale, è bene specificare l'attitudine nei confronti della tecnologia, è opportuno individuare quella mostrata dal "padre" della poesia elettronica italiana. Innanzitutto, è interessante osservare che, in una intervista personale, Balestrini si è detto profondamente scettico riguardo al termine "letteratura elettronica", principalmente per due motivi. Il primo è relativo al rischio che una tale denominazione possa far passare i contenuti in secondo piano, a vantaggio di una mera esaltazione del mezzo, con l'ulteriore rischio che qualcosa venga realizzato solo perché tecnicamente possibile e non perché lo richiede una poetica ben precisa.

Il secondo motivo risiede nella concezione strumentale che Balestrini ha sempre avuto nei confronti dei dispositivi elettronici utilizzati per finalità letterarie: mentre per il poeta la denominazione "musica elettronica" è accettabile, in quanto in questo ambito la macchina contribuisce effettivamente alla creazione di suoni nuovi e consente dunque sperimentazioni realmente innovative, lo stesso non può dirsi per la letteratura poiché, secondo Balestrini, la macchina non è sufficiente per la nascita di generi nuovi: "io non sono un fanatico del computer e dell'elettronica... Si possono realizzare alcune idee che tu hai, ma non inventano niente. È uno strumento che fa tutto quello che tu gli dici di fare", ha infatti ribadito l'autore in una recente intervista.[118] A dimostrazione di tale tesi, Balestrini ha più volte ripetuto di aver utilizzato il calcolatore elettronico esclusivamente per la sua straordinaria rapidità e per la possibilità che offre di lasciare ampi margini all'imprevisto, al caso, ma avrebbe potuto anche farne a meno. Notiamo dunque che il poeta è del tutto lontano dal magnificare la tecnologia e il suo interesse si situa nella prospettiva della neoavanguardia.

Se per Balestrini i dispositivi elettronici non sono da considerare come media autonomi in grado di contribuire in modo non banale all'estetica dell'opera, siamo dunque pienamente in un'ottica di "letteratura assistita dal computer", la figura realmente determinante nel processo artistico resta

[117] Antonio Loreto, "L'emendamento delle cose guaste. Balestrini etico ed epico a partire da *Il sasso appeso*", *L'Ulisse*, n. 14, 2014, p. 29. http://www.lietocolle.com/cms/img_old/ulisse_14.pdf. URL consultato il 4 aprile 2018.

[118] José Molina, "Intervista a Nanni Balestrini", *Periodicos*, v. 11, n. 2, 2015. http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2015v11n2p185 URL consultato il 4 aprile 2018.

l'autore, di cui permane una traccia riconoscibilissima. Balestrini ha avanzato inoltre aspre critiche nei confronti dell'utilizzo odierno dei media elettronici e di internet; in particolare ha affermato che "il rapporto fra le arti e gli artisti, oggi, con internet, non è cambiato: è scomparso. Solo i poeti sono piccole tribù e i siti di ritrovo assomigliano a catacombe elettroniche".[119] Il motivo per cui gli artisti restano isolati è ricondotto dal poeta alla "logica del neo-capitalismo liberista" che, a suo parere, impera nel cyberspazio.[120] Allo stesso modo Balestrini ha mostrato estrema preoccupazione circa l'uso compulsivo di smartphone e social network, prima di tutto perché nascondono sempre uno sfruttamento economico e poi perché sottraggono, più che dare, esperienze del mondo reale alle persone:

> tutti si attaccano ai dispositivi per scambiarsi forse troppi rumori senza più informazioni. Questo non è un grande risultato. Mentre con le macchine si potrebbero creare discorsi meravigliosi. […] vivere in un mondo di sola riproduzione – cinema incluso, dato che non è più su pellicola – non può che essere negativo. Noi siamo circondati da immagini non materiche, da fantasmi.[121]

Nonostante questa posizione critica nei confronti della tecnologia, o forse proprio in virtù di essa, Balestrini è stato il primo e, fino agli anni Ottanta, l'unico, scrittore italiano che ha scelto di condividere con un calcolatore elettronico la realizzazione di un testo poetico. Come ha osservato Edoardo Sanguineti, l'uso del computer è in qualche senso "il naturale esito estremo" della sua estetica.[122]

1.3.1. *Tape Mark I*

Fu presso lo Studio di fonologia musicale della Rai di Milano, fondato nel 1955 dai pionieri della musica elettronica Luciano Berio e Bruno Madera, che Balestrini realizzò le sue prime sperimentazioni sonore avvalendosi di dispositivi elettronici e, venuto a conoscenza dell'intenzione di Bompiani di dedicare il numero del 1962 dell'*Almanacco letterario* alle "applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura", espose all'amico Berio la sua idea di realizzare un esperimento di manipolazione testuale avvalendosi dell'ausilio di un "cervello

[119] Ginevra Bria, "Nanni Balestrini. Intervista sugli Anni Settanta", *Art Tribune*, 19 giugno 2016 http://www.artribune.com/attualita/2016/06/intervista-nanni-balestrini-anni-settanta-mostra-fm-centro-arte-contemporanea-milano/ URL consultato il 4 aprile 2018.
[120] *Ibid.*
[121] *Ibid.*
[122] Cfr. Edoardo Sanguineti, *Ideologia e linguaggio*, Feltrinelli, Milano 1978, p. 3.

elettronico". Balestrini ha ricordato[123] che fu proprio il musicista a metterlo in contatto con Alberto Nobis, programmatore e tecnico della IBM e responsabile dei modelli appartenenti al cosiddetto "Gruppo Mark", un sistema 7070 e due sistemi modello 1401 installati presso la Cassa di Risparmio delle Province Lombarde (Cariplo) di Milano.

L'IBM 7070 era stato introdotto in Italia solo l'anno precedente; era quindi nuovissimo e anche raro: ne esistevano appena tre esemplari nell'intera Milano. Macchina rivoluzionaria per l'epoca, il 7070 rappresentava il primo sistema della compagnia completamente a transistor, classificandosi tra gli elaboratori più veloci allora in circolazione e anche, con i suoi 813.000 dollari, tra i più economici. Non sorprende dunque che, come ha ricordato Nobis, non era affatto infrequente che persone estranee all'istituto bancario richiedessero l'accesso ai locali dove era custodito il computer. Una fotografia degli archivi della IBM[124] immortala una fila di quattro camion rimasti bloccati da un gregge di pecore mentre trasportavano un 7070 in direzione del Banco di Napoli. L'immagine, tra le altre cose, ci dà un'idea di quanto doveva essere difficoltoso installare quelle enormi macchine: possiamo quindi annoverare anche i tecnici tra gli "eroi" degli albori dell'informatica. Quale fu dunque la reazione di questi "eroici addetti ai lavori" nei confronti dalla proposta di Balestrini? Il poeta ha ricordato che Nobis accettò con entusiasmo, mentre nel suo reportage Livio Zanetti scrisse:

> sembra che i tecnici, giovani ingegneri elettronici, fisici, abbiano partecipato con molta passione all'esperimento. Lo trovavano molto logico poiché, dato che in una civiltà industriale ci viviamo tutti, una posizione di scetticismo non ha alcun senso e invece è più efficace e umile e morale stare nel ventre di questa balena tecnologica cercando di usarla per degli scopi divertenti.[125]

La prima "poesia elettronica" italiana venne quindi realizzata in un clima di entusiasmo e sperimentazione. Tuttavia, non sarebbe corretto credere che Balestrini abbia utilizzato il calcolatore solo perché vinto dal fascino dei "cervelli elettronici", in primo luogo per il suo approccio critico nei confronti della tecnologia e in secondo luogo perché lo stesso Balestrini ha precisato che non era stata "una trovata pubblicitaria".[126] Ma allora per quale motivo decise di utilizzare una macchina? Possiamo individuare cinque ragioni fondamentali. Primo, il calcolatore poteva essere un buon alleato nella ricerca di un nuovo linguaggio: "a me interessava fare cose nuove, che nessuno aveva mai fatto, in una maniera completamente diversa".[127] Secondo, sembrava giusto e doveroso essere al

[123] Da un'intervista personale realizzata nel giugno del 2017.
[124] http://www-03.ibm.com/ibm/history/exhibits/vintage/vintage_4506VV2070.html URL consultato il 4 aprile 2018.
[125] Livio Zanetti, "Bompiani ordina poesie a macchina", *L'Espresso*, 10 dicembre 1961.
[126] Da un'intervista personale realizzata nel giugno del 2017.
[127] Emiliano Russo, "Intervista a Nanni Balestrini", giugno 2017 http://youtu.be/8i7uFCK7G0o URL consultato il 4 aprile 2018.

passo con i tempi: “la utilità e legittimità dell'impiego dei metodi e dei mezzi messi a disposizione dalla scienza e dalla tecnologia più progredita, intendendoli come integrazione dell'opera di creazione letteraria e artistica, si manifestano in accordo al nostro appartenere a una civiltà industriale” ha infatti scritto a chiusura della breve Introduzione pubblicata sull'*Almanacco* Bompiani.[128] Terzo, in diverse occasioni[129] Balestrini ha precisato che avrebbe potuto effettuare le combinazioni anche a mano, ma il computer consentiva di velocizzare drasticamente il processo; a conferma di ciò, nell'Introduzione, il poeta ha scritto: “sono state semplicemente sfruttate le capacità del mezzo elettronico di risolvere con estrema rapidità alcune complesse operazioni inerenti alla tecnica poetica”.[130] Quarto, l'ampio margine che il computer lasciava al caso, fattore che sarebbe risultato meno determinante nell'esecuzione manuale. Caso e poesia, ha più volte sottolineato il poeta, sono legate da una lunga tradizione, dalle parole in libertà futuriste alle poesie dada e surrealiste passando per Stephane Mallarmé; di conseguenza un dispositivo elettronico non appariva in alcun modo una forzatura in quanto proprio nuove regole, formali e ineccepibili, avrebbero consentito l'introduzione e il controllo della casualità. Quinto, l'utilizzo di un calcolatore era coerente con il lavoro che fa il poeta con la parola, in quanto, come ha affermato lo stesso Balestrini,

> la poesia è tutta basata su calcoli (i numeri dei versi e delle strofe, la posizione degli accenti) e combinazioni […] il processo combinatorio, come quello di *Tape Mark I*, è uno dei procedimenti più usati in poesia: combini versi, strofe, rime, è tutto un combinare. Una macchina […] combina molto bene e molto velocemente, e l’ho usata fornendo dei materiali, dei versi. Non è una cosa che faccio io, tutti gli scrittori combinano cose già scritte. O comunque, parole.[131]

La prima poesia elettronica italiana venne realizzata nel giro di pochi giorni. Purtroppo i materiali originali, tabulati, schede perforate, nastri magnetici, non sono stati conservati. Restano però qualche articolo di giornale e, soprattutto, il resoconto dettagliato incluso nell'*Almanacco Letterario* Bompiani del 1962. Come ha osservato Adriano Comai,[132] l'intervento di Balestrini venne inserito proprio a metà della monografia, rivestendo in tal modo una funzione di cesura fra una prima serie di articoli di divulgazione scientifica e una seconda parte tesa all'esplorazione delle modifiche provocate nel corso dei secoli nell'immaginario culturale dalla crescente importanza delle macchine

[128] Nanni Balestrini, “Tape Mark I”, Sergio Morando (a cura di), *Almanacco Letterario Bompiani*, Bompiani, Milano 1962, p. 145.
[129] Si veda ad esempio la succitata intervista realizzata da Emiliano Russo.
[130] Nanni Balestrini, “Tape Mark I”, *op.cit.*
[131] Stella Succi, “Le cronache di Nanni”, *The Towner*, 18 marzo 2016 http://www.thetowner.com/it/le-cronache-di-nanni/ URL consultato il 4 aprile 2018.
[132] Adriano Comai, “Poesie elettroniche. L'esempio di Balestrini”, Tesi di laurea magistrale, Università di Torino, 1985.

nella vita dell'uomo. Dal punto di vista stilistico, l'articolo di Balestrini presentava il medesimo registro tecnico-divulgativo degli altri articoli della monografia, in linea con le intenzioni esplicative della pubblicazione, che mirava non a spaventare, bensì a coinvolgere il pubblico di formazione umanista. Le sette pagine che compongono l'articolo sono del tutto scevre da qualsiasi intento polemico; tuttavia, in una precisazione inserita nella seconda pagina,[133] è possibile ravvisare un certo "orgoglio" da poeta sperimentale. Balestrini ha intitolato il suo intervento semplicemente "Tape Mark I", espressione corrispondente alla "firma" lasciata dalla macchina in fondo al nastro magnetico al termine delle operazioni per delimitare le sezioni registrate.

Nell'Introduzione il poeta ha contestualizzato, legittimandolo, il proprio esperimento, ponendolo all'interno della lunga e prestigiosa tradizione combinatoria che ha interessato e continuava a interessare letteratura, pittura, scultura e musica. L'insistenza sulle pratiche combinatorie, oltre a confermare quella che resterà una costante della poetica balestriniana, la convinzione cioè che nella decomposizione e ricomposizione creativa di materiali precostituiti risiedano i fondamenti dei processi immaginativi di arte e letteratura, è cruciale per contraddistinguere l'approccio del poeta italiano alla poesia elettronica, un approccio ben diverso dalle "altre prove sul linguaggio svolte nell'ambito della cibernetica", in quanto, come ha precisato lo stesso Balestrini, "qui […] non è stato posto il problema di ottenere dalla macchina una imitazione di procedimenti propriamente umani", ma è stata semplicemente sfruttata la rapidità del calcolatore elettronico di "effettuare combinazioni di diversi elementi linguistici secondo un programma prestabilito".[134] Ciò spiega l'estrema facilità del codice realizzato. Non ha tutti i torti Zanetti, quindi, nello scrivere: "Balestrini ha preferito semplificare i compiti alla macchina Mark. Gli è parso più opportuno adoperarla come una volta si usava il rimario, cioè come espediente tecnico con funzioni limitate".[135]

Una descrizione dettagliata del funzionamento del generatore è stata fornita dallo stesso poeta subito dopo l'Introduzione. Il testo si compone di quindici elementi estratti da opere già esistenti: il *Diario di Hiroshima* di Michihito Hachiya,[136] cronaca in prima persona del bombardamento atomico perpetrato il 6 agosto 1945; il romanzo giallo *Il mistero dell'ascensore* di Paul Goldwin,[137] e il *Tao te Ching* (*Libro della Via e della Virtù*) di Lao Tse.[138]

---

[133] "Detto centro [il Centro Elettronico della Cariplo] è normalmente impegnato per lavorazioni bancarie quali sconto commerciale, depositi a risparmio, conti correnti, stipendi ed esattoria". Nanni Balestrini, "Tape Mark I", *op.cit*., p. 146.

[134] *Ibid*., p. 145.

[135] Livio Zanetti, *op.cit.*

[136] "L'accecante globo di fuoco si espande rapidamente, trenta volte più luminoso del sole, e quando raggiunge la stratosfera la sommità della nuvola assume la ben nota forma di fungo".

[137] "La testa premuta sulla spalla, i capelli tra le labbra, giacquero immobili senza parlare, finché non mosse le dita lentamente, cercando di afferrare".

[138] "Mentre la moltitudine delle cose accade, io contemplo il loro ritorno, malgrado che le cose fioriscono, esse tornano tutte alla loro radice".

I frammenti scelti sono stati scomposti da Balestrini in sintagmi di due o tre unità metriche; tali unità sono state poi associate a un codice di testa e a un codice di coda, che indicavano le possibilità di legami sintattici tra due elementi successivi, mentre la combinazione è stata eseguita dall'elaboratore seguendo quattro istruzioni, in modo da ottenere una sestina con ciascun verso costituito da quattro unità metriche. Particolare attenzione merita la prima istruzione, che impone al computer di utilizzare a ogni ciclo soltanto dieci dei quindici sintagmi disponibili, combinandoli in modo da evitare permutazioni e ripetizioni. Tale istruzione è importante principalmente per due motivi: il primo è che manifesta in modo palese la natura prettamente combinatoria dell'opera, che presenta un procedimento analogo a quello della musica seriale (si pensi a Iannis Xenakis);[139] il secondo è stato rilevato da Andrea Valle e Alessandro Mazzei in uno studio dedicato a *Tape Mark I*, analizzata da una prospettiva di archeologia informatica.[140] Dopo aver precisato che, in questa fase, l'algoritmo agisce secondo forza bruta (non ha cioè alcuna nozione di sequenza valida),[141] i due professori dell'Università di Torino hanno dimostrato che il limite dei dieci elementi, in merito al quale Balestrini non ha fornito indicazioni, dipende in realtà dall'architettura dell'hardware, in particolare dalla struttura della memoria basata su un sistema di dieci posizioni (o puntatori). All'organizzazione della memoria sarebbe da attribuire anche la necessità della doppia cifra dei codici di testa e coda: un numero variabile di codici avrebbe infatti richiesto la definizione di un'ulteriore tabella di puntatori. Queste considerazioni dimostrano ancora una volta l'importanza dell'hardware in un'opera elettronica, sia in termini di possibilità, sia di limiti.

Il resoconto di Balestrini è accompagnato, infine, da una serie di immagini,[142] mentre l'ultima delle sette pagine riportava il "risultato finale" (che presentiamo qui di seguito) con la precisazione che "non sono stati apportati che minimi interventi grammaticali e di punteggiatura, necessari a causa del numero limitato delle istruzioni impiegate nella elaborazione del testo".

---

[139] *Tape Mark I* è profondamente legato al contesto storico in cui è stata realizzata: a differenza della opere di arte generativa contemporanee, in cui è possibile riscontrare una volontà di valorizzazione dell'insieme dei possibili output del sistema, il software di *Tape Mark I* è invece concepito per girare in tempo differito, non ha una grammatica e valorizza la dimensione singolare del sistema, una modalità appunto tipica degli approcci formali dell'epoca. Cfr. Andrea Valle, Alessandro Mazzei, "Combinatorics vs Grammar: Archeology of Computational Poetry in Tape Mark I", saggio presentato al *Workshop on Computational Creativity in Natural Language Generation* promosso dalla Association for Computational Linguistics (ACL), Edimburgo, 5 settembre 2016 http://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1603816/240891/print-version.pdf URL consultato il 4 aprile 2018.

[140] *Ibid*.

[141] Nell'Almanacco Balestrini ha descritto una prova di combinazione parziale condotta seguendo esclusivamente la prima istruzione: in tal modo si sono ottenute 3002 combinazioni, realizzate in 11 minuti e stampate in 30 minuti circa su un nastri di carta di ben 63,74 metri.

[142] Le immagini erano relative a: il diagramma a blocchi ideato da Nobis nella prima fase della programmazione, un esempio di foglio di console con l'indicazione del numero di risultati ottenuti dall'elaborazione del calcolatore, uno stralcio del risultato di assemblaggio (terza fase della programmazione) e un esempio di stampa su nastro continuo dei risultati ottenuti alla fine della fase di elaborazione.

TAPE MARK I

La testa premuta sulla spalla, trenta volte
piu luminoso del sole, io contemplo il loro ritorno
finché non mosse le dita lentamente e, mentre la moltitudine
delle cose accade, alla sommità della nuvola
esse tornano tutte, alla loro radice, e assumono
la ben nota forma di fungo cercando di afferrare.

I capelli tra le labbra, esse tornano tutte
alla loro radice, nell'accecante globo di fuoco
io contemplo il loro ritorno, finché non muove le dita
lentamente, e malgrado che le cose fioriscano
assume la ben nota forma di fungo, cercando
di afferrare mentre la moltitudine delle cose accade.

Nell'accecante globo di fuoco io contemplo
il loro ritorno quando raggiunge la stratosfera mentre la moltitudine
delle cose accade, la testa premuta
sulla spalla: trenta volte piu luminose del sole
esse tornano tutte alla loro radice, i capelli
tra le labbra assumono la ben nota forma di fungo.

Giacquero immobili senza parlare, trenta volte
piu luminosi del sole essi tornano tutti
alla loro radice, la testa premuta sulla spalla
assumono la ben nota forma di fungo cercando
di afferrare, e malgrado che le cose fioriscano
si espandono rapidamente, i capelli tra le labbra.

Mentre la moltitudine delle cose accade nell'accecante
globo di fuoco, esse tornano tutte
alla loro radice, si espandono rapidamente, finché non mosse
le dita lentamente quando raggiunse la stratosfera
e giacque immobile senza parlare, trenta volte
piu luminoso del sole, cercando di afferrare.

Io contemplo il loro ritorno, finché non mosse le dita
lentamente nell'accecante globo di fuoco:
esse tornano tutte alla loro radice, i capelli
tra le labbra e trenta volte piu luminosi del sole
giacquero immobili senza parlare, si espandono
rapidamente cercando di afferrare la sommità.[143]

[143] Nanni Balestrini, “Tape Mark I”, *op.cit.*, p. 151.

Se *Tape Mark I* risulta abbastanza chiara a livello tecnico, numerosi sono gli interrogativi che pone a livello prettamente letterario: di cosa parla? Qual è l'opera? Come si legge? Qual è il ruolo del lettore? Chi è l'autore? Come si analizza? Nel leggere la poesia, risultano immediatamente evidenti la presenza di un enunciatore, che si esprime in prima persona ("io contemplo"), e la ripetizione dei sintagmi che, come ha osservato Claudio Brancaleoni, conferisce alla composizione "un andamento ritmico martellante, molto vicino a quello della sestina narrativa classica".[144] Osserviamo dunque che né la sintassi, né la semantica sono state abolite; tuttavia, considerando l'elevato numero di combinazioni possibili, risulta evidente che poesie del genere richiedano modalità di lettura ben diverse da quelle concepite per un supporto statico come quello cartaceo. Dunque, non è tanto il risultato finale, ma il processo combinatorio, il sistema generativo che deve essere considerato come avente un valore in sé. Notiamo inoltre come Balestrini sia riuscito ad "aprire" i testi verso significati e potenzialità altri proprio a partire da rigide e premeditate regole formali. Questa apertura tentata dal poeta si evince anche dal costante ricorso a dettagliate "istruzioni per l'uso" con le quali Balestrini ha chiamato in causa direttamente il lettore: poiché la metrica rappresenta una forma inerte, artificiale, è all'orizzonte interpretativo del lettore che occorre appellarsi per conferire senso sia alla forma-sestina, sia alla forma-verso. Come ha scritto Paolo Giovannetti:

> per certi versi ha quasi ragione il lettore diffidente e conservatore a pensare che una poesia del genere non voglia dire nulla. Sul piano di una significazione tradizionale, effettivamente, non vuol dire nulla. Il suo senso più vero è mostrarsi nella propria natura linguistica elementare, nelle – e con – le rovine di sensi ereditati.[145]

Le sollecitazioni al lettore sono dunque da intendersi come provocazioni, "fruste per il cervello", volte a risvegliare il fruitore dalla *trance* quotidiana in cui lo immergono i mass media; tale aspetto è stato sottolineato anche da Fausto Curi: "non si tratta più di sedurre il lettore, si tratta di contrastarlo, di costringerlo a percepire il mondo in modi profondamente diversi, da quelli del passato".[146] Possiamo quindi affermare che ogni lettura rappresenti una situazione limite e si configuri come "traumatica", un invito a intervenire in un processo di ricombinazione creativa alla ricerca di un proprio, personale significato. Allo stesso modo, in questo voler mostrare costantemente "come si agisce", si potrebbe vedere un tentativo da parte del poeta di suggerire ai lettore un *modus operandi* antagonista, che dal testo può sconfinare nello spazio dell'esistenza.

[144] Claudio Brancaleoni, "La rivoluzione in forma di parole. Ideologia e scrittura tra materialismo e combinazione visiva in *Come si agisce* di Nanni Balestrini", Fabrizio Scrivano (a cura di), *Re-lab: immagini parole. Seminario sulle scritture*, Morlacchi Editore, Perugia 2007, p. 135.
[145] Paolo Giovannetti, *La poesia italiana degli anni Duemila*, Carocci, Roma 2017, p. 41.
[146] Fausto Curi, *Struttura del risveglio*, Mimesis, Milano 2013, p. 245.

A questo punto potremmo chiederci per quale motivo Balestrini abbia deciso di scrivere una poesia che, per quanto oscura sul piano semantico, si riveli corretta dal punto di vista sintattico e in un certo senso canonica dal punto di vista metrico. Giovannetti ha ricondotto tale operazione alla volontà di "dimostrare che il computer può scrivere una vera poesia dotata di senso compiuto anche se poco chiaro".[147] Tale tesi parrebbe confermata dalle considerazioni di Gianni Riotta: "a chi obiettava che i versi del computer non fossero poi un gran che, Balestrini rispose genialmente che non aveva cercato di ottenere con il suo algoritmo la voce di un poeta umano, ma 'la voce della macchina'".[148] Ma, allora, perché il poeta non ha lasciato inalterate le sequenze emesse dal calcolatore? Inoltre, se i legami sintattici erano l'unica sua preoccupazione, perché ha scelto delle fonti dal forte grado di comunicatività allegorica? Possiamo quindi ipotizzare che, in *Tape Mark I*, la "voce della macchina" sia stata naturalizzata e quella umana artificializzata: con la negazione dell'autorialità Balestrini ha mostrato l'autorialità implicita nel linguaggio. In tal modo emerge il punto di vista adorniano del poeta milanese nei confronti della comunicazione di massa: criticare un linguaggio fatto di formule attraverso altre formule, dis-automatizzare schemi mentali mediante processi automatici: (anche) in questo apparente paradosso risiede la forza straniante dell'operazione condotta da Balestrini, uno straniamento che va di pari passo con il perturbante in questo caso, in quanto i frammenti sono al tempo stesso percepiti come familiari ed estranei.

Balestrini ha affermato che *Tape Mark I* è da intendersi come uno spettacolo teatrale, in cui il copione equivale al programma informatico e l'evento del 1961 coincide con la prima esecuzione scenica, che può quindi essere ripetibile ogni volta senza per questo inficiarne l'autorialità.[149]

Eco[150] ha inserito Balestrini all'interno di quella che ha definito *Bit Generation*, generazione di artisti e scienziati che si sono allontanati da una visione romantica del caso, rendendosi artefici di quella che il semiologo ha chiamato "diabolica sproporzione" in quanto "sospende nell'indeterminato la scelta dei possibili: fissato l'elemento di base e programmatene le permutazioni, l'opera non consiste nell'elemento meglio riuscito, scelto tra tutti gli altri, ma proprio nella compresenza di tutti gli elementi pensabili". In linea con questo discorso, Eco si è espresso così a proposito del *Tape Mark I*:

> Questo è molto importante: in altra parte dell'Almanacco troveremo le poesie elettroniche di Nanni Balestrini. Con la complicità di un poeta e di un ingegnere programmatore, il cervello IBM ha sparato più di tremila variazioni dello stesso

[147] Paolo Giovannetti, *op. cit*. p. 100.
[148] Gianni Riotta, "Ma chi ci salva dal rumore on line", *LaStampa.it*, 5 marzo 2012 http://www.lastampa.it/2012/05/05/cultura/libri/ma-chi-ci-salva-dal-rumore-on-line-rd0q3l06UYC5TtJhm5xbwO/pagina.html URL consultato il 4 aprile 2018.
[149] Cfr. intervista realizzata da Emiliano Russo.
[150] Umberto Eco, "La forma del disordine", *Almanacco Letterario Bompiani*, *cit*., pp. 175-187.

> gruppo di versi, tentando tutte le combinazioni che le regole di partenza gli davano come possibili. Se andiamo a cercare tra i tremila risultati ne troveremo alcuni insulsi, altri (pochi, mi pare) di altissima temperatura lirica, che non avremmo esitato ad attribuire ad un cervello umano. Ma è proprio qui l'errore: questi pochi risultati elettissimi, probabilmente Balestrini sarebbe stato in grado di ottenerli da solo a tavolino; scelti i versi, poco ci voleva a metterli insieme nel modo più acconcio "alla maniera di", o comunque in armonia con certe correnti di gusto. L'opera del cervello elettronico, e la sua validità (se non altro sperimentale e provocatoria) consiste invece proprio nel fatto che le poesie sono tremila e bisogna leggerle tutte insieme. L'opera intera sta nelle sue variazioni, anzi nella sua variabilità. Il cervello elettronico ha fatto un tentativo di 'opera aperta'.[151]

Possiamo a questo punto evidenziare un'apparente contraddizione in quanto, in questa e nelle successive opere elettroniche, Balestrini non ha esitato a fissare un singolo risultato tra il numero quasi infinito di combinazioni possibili. Tale aspetto è stato sottolineato anche da Loreto:

> Balestrini manterrà lungo tutto l'arco della propria produzione letteraria la tendenza a comporre forme rigidamente concluse, ma secondo schemi di strutturazione apertissimi e proprio in questo rapporto dialettico proporrà una delle sue cifre più riconoscibili, nella poesia così come nel romanzo. Si è trattato quindi di scegliere una posizione dialettica tra il chiuso e l'aperto, tra la forma e il caos.[152]

In questa tensione tra la volontà di "aprire" l'opera e l'impulso di cristallizzare una variante e farla propria, tendenza che non può essere giustificata dai limiti tecnologici del tempo in quanto, come si vedrà, è perdurata fino agli esperimenti più recenti, possiamo considerare gli esperimenti di Balestrini come appunto un "tentativo" di opera aperta, un tentativo che ha più il sapore della provocazione e dello sperimentalismo neoavanguardista piuttosto che di un progetto concretamente "aperto" alla sostituzione della voce del poeta con quella del programma informatico. In quanto "opera teatrale", possiamo affermare che *Tape Mark I* sia stata il frutto del lavoro congiunto di più persone.[153] Tale aspetto, unito alle modalità di composizione tipiche di Balestrini il quale, di fatto, letteralmente "non dice una parola",[154] esplicitano l'intenzione del poeta di mettere in discussione l'aura sacra associata alla poesia e l'idea stessa di autore. Tuttavia, quest'ultimo è ben lontano dall'eclissarsi dietro l'assemblaggio calcolato dei segni: è il poeta, infatti, ad aver ideato e coordinato il progetto, ad aver scelto le fonti e i frammenti da inserire nel sistema, ad aver

[151] *Ibid*., p. 176.
[152] Antonio Loreto, "L'emendamento delle cose guaste. Balestrini etico ed epico a partire da *Il sasso appeso*", *op. cit.*
[153] Il comitato editoriale Bompiani che ha proposto il progetto, Nobis e i tecnici della IBM che hanno materialmente programmato il computer, il computer stesso, gli autori delle fonti selezionate e naturalmente Balestrini.
[154] Famosa è la dichiarazione di Eco: "Balestrini si presenta come lo scrittore più pigro che sia mai esistito, perché si potrebbe dire (esagerando un poco) che di suo non ha mai scritto una sola parola e ha soltanto ricomposto brandelli di testi altrui". Umberto Eco, "Quelle parole ridotte a brandelli", *la Repubblica.it*, 21 giugno 2002.

concepito le istruzioni da impartire alla macchina, ad aver selezionato gli output, ad aver gestito il montaggio delle sequenze scelte, ad aver inserito modifiche importanti al testo (punteggiatura e concordanze); Balestrini inoltre non esiterà a includere *Tape Mark I* nelle sue successive raccolte poetiche, a dimostrazione che si considerava l'autore principale dell'opera (più di un semplice regista quindi). Lo stesso Balestrini ha dichiarato che "più che assenza, si tratta di una presenza ancora più forte. Sia la scelta degli elementi, sia il tipo di combinazioni casuali sono del tutto personali. C'è un controllo della casualità".[155] A tal proposito Eco ha difatti osservato:

> un tratto dello stile di Balestrini è che non mette del tutto a tacere i testi originali: i collage conservano alcune caratteristiche dell'interpretazione (del testo distrutto) realizzando quella che Jakobson chiamava una semiotica smorzata. Questo sempre preoccupa di Balestrini: il sospetto che il suo massacro di significanti riciclati non comporti anche una rilettura del significato di ciò che è stato riciclato.[156]

Se dunque il poeta rinnega il ruolo dell'artista-creatore isolato, non rinuncia a quello di artista *tout court* trasformandosi in cassa di risonanza, non trasparente, di rivendicazioni, desideri e utopie di un'intera generazione. Piuttosto che di scomparsa dell'autore, quindi, è più corretto parlare di "effetto di soggettività", di "soggetto distribuito" su più livelli e di "decentralizzazione del soggetto", condizione questa che subirà cambiamenti radicali nel passaggio alla "letteratura elettronica" propriamente detta, come dimostrerà il concetto di "meta-autore" teorizzato da Jean-Pierre Balpe.

Come era prevedibile, *Tape Mark I* suscitò fin da subito un grande scalpore; lo stesso Balestrini ha ricordato che "la cosa fece scandalo: in che modo una cosa sublime come la poesia poteva essere creata da una macchina?.[157] D'altra parte **"**era la prima volta che un'operazione del genere era stata compiuta, e la stampa, in Italia e all'estero,[158] si sbizzarrì sugli effetti di una produzione di 'poesie a macchina'".[159] L'aspetto letterario venne quindi quasi totalmente trascurato a vantaggio di titoli sensazionalistici e spesso sarcastici che annunciavano l'avvento della "civiltà delle macchine".[160]

---

[155] Margherita Zanoletti, "Collage, cut up, riuso e riciclo. Intervista a Nanni Balestrini", *Collezione da Tiffany*, 31 gennaio 2017 http://www.collezionedatiffany.com/intervista-nanni-balestrini-2017 URL consultato il 4 aprile 2018.

[156] Umberto Eco, "Stele per Balestrini", AA.VV., *Nanni Balestrini. Paesaggi verbali*, Emilio Mazzoli, Modena 2002, pp. 32-33.

[157] Giacinto Di Pietrantonio, *op. cit*.

[158] Per quanto riguarda la ricezione di *Tape Mark I* all'estero, ricordiamo che fu menzionata da Max Bense nel Manifesto "Projekte Generativer Ästhetik" ed è stata una delle pochissime opere italiane a essere incluse in due celebri mostre di computer art, *Cybernetic Serendipity* (Londra, 1968) e *Les Immateriaux* (Parigi, 1985), nonché nel saggio di Christopher T. Funkhouser. Ancora oggi, *Tape Mark I* è uno dei pochi esempi di opere elettroniche italiane conosciute all'estero.

[159] Nanni Balestrini, "Nota al testo", *Tristano. Romanzo multiplo in copia unica*, DeriveApprodi, Roma 2007.

[160] Questi alcuni titoli del tempo: Livio Zanetti, "Bompiani ordina poesie a macchina. Il cervello elettronico entra nella storia della letteratura", *L'Espresso*, 10 dicembre 1961; Carlo Bo, "Gli ingegneri del verso. Un calcolatore elettronico al posto dell'intelligenza del poeta", *L'Europeo*, 14 gennaio 1962; Geno Pampaloni, "Abbiamo anche la

Il dibattito si ridusse così a uno scontro tra quelli che Eco definirà "apocalittici e integrati", ovvero tra difensori della tradizione umanistica (la maggioranza) e apologeti del progresso scientifico e tecnologico. Pochi i giornalisti e i critici che sfuggirono a tale dicotomia; tra questi ricordiamo Zanetti, che descrisse in maniera accurata le caratteristiche dell'esperimento poetico, dimostrando una ricchezza di informazioni di gran lunga superiore a quella dei critici a lui contemporanei. Al contrario Carlo Bo sottolineò la definitiva perdita dell'aura romantica del letterato: "oggi il letterato puro non esiste più [...] il gusto sperimentale ha sostituito tutto il resto" e concluse che la poesia elettronica "è fatta più per stupire che per servire l'uomo". Giorgio Barberi Squarotti si spinse al punto da vedere nel *Tape Mark I* "un altro atto di collaborazione segreta della cultura proprio con l'industria di massa",[161] mentre per Ferruccio Foelker Balestrini avrebbe contribuito al "definitivo livellamento nel linguaggio anonimo e impersonale" per "nascondere o annullare le proprie responsabilità etiche".[162] Ancora più dure le parole di Paolo Milano che scrisse:

> qui si tocca il 'punto zero' degli esperimenti letterari, quello in cui i due estremi (poesia di puro arbitrio e poesia a macchina) si congiungono per negarsi a vicenda [...] Ma se l'artista d'avanguardia è oggi fortemente tentato di chiedere alla macchina 'un'integrazione della sua opera creativa' (Balestrini), molto più forte è su di lui l'attrazione dell'evanescente, del neutro, del nulla.[163]

L'unico articolo apertamente elogiativo che si è potuto reperire, dal titolo "Un esperimento di composizione poetica compiuto con elaboratore elettronico", apparve il 27 dicembre 1961 sul periodico *La provincia pavese*. A scriverlo, però, fu lo stesso Balestrini, a dimostrazione della particolare rilevanza riservata alla sua prima poesia elettronica, confermata dall'inclusione di *Tape Mark I* in altre due sue pubblicazioni, *Come si agisce* del 1963 e *Poesie pratiche* del 1976. Inoltre, il fatto che il "risultato finale" riportato nell'*Almanacco* Bompiani del 1962 non abbia subito consistenti variazioni nelle successive ripubblicazioni è indice, come hanno osservato Valle e Mazzei, che quel primo esperimento abbia costituito per il poeta una sorta di *hapax legomenon*, un incunabolo da cui hanno preso le mosse i successivi esperimenti elettronici che prenderemo in esame in seguito.

È interessante osservare che, in tempi recenti, si sta assistendo a una vera e propria riscoperta del *Tape Mark I.* [164] A riguardo, possiamo avanzare tre osservazioni: innanzitutto, colpisce che la prima

macchina per comporre poesie", *Epoca*, 28 gennaio 1962.

[161] Giorgio Barberi Squarotti, "Poesia oscura", *La Gazzetta del Popolo*, 11 aprile 1962.

[162] Ferruccio Foelkel, "Un robot e centomila miliardi di poesie", *Quartiere*, 31 marzo 1962.

[163] Paolo Milano, "Il colore del numero tre", *L'Espresso*, 21 gennaio 1962.

[164] Ricordiamo: il rifacimento interattivo, in inglese, ad opera dello scrittore e artista visivo Wayne Clements, visibile online con tanto di codice sorgente (http://www.in-vacua.com/cgi-bin/tapemark.pl); la copia scannerizzata dell'articolo "Tape Mark I" distribuita gratuitamente dalla Galleria di Arte Moderna Online (GAMMM) nel 2006

versione online della poesia non sia in lingua italiana, né sia stata realizzata da un italiano; ciò lascia intendere che all'estero ci sia un interesse maggiore nei confronti delle opere elettroniche. La seconda riflessione riguarda lo scarso supporto, istituzionale e finanziario, nei confronti di iniziative volte alla preservazione e diffusione delle opere elettroniche, troppo spesso tenute in vita esclusivamente grazie alla passione e alle risorse economiche degli ideatori. Infine è opportuno sottolineare l'importante sviluppo che sta conoscendo l'"archeologia dei media" in Italia, disciplina che si sta rivelando estremamente importante per comprendere alcune caratteristiche delle opere, solitamente non trattate in studi prettamente umanistici e la cui diffusione fa ben sperare per il futuro "elettronico" italiano, un futuro ancora tutto da costruire.

1.3.2. *Tape Mark II*

Nell'aprile del 1963 Balestrini si recò nuovamente presso la sede centrale della Cariplo per realizzare la sua seconda poesia elettronica, *Tape Mark II*, che confluirà, insieme a *Tape Mark I*[165] e a *Il sasso appeso*, nella raccolta *Come si agisce*, pubblicata il 2 ottobre 1963 nel numero 27 della collana "Le Comete" di Feltrinelli.

Il secondo esperimento poetico-elettronico del poeta milanese risulta estremamente diverso dal primo. Balestrini stesso ne ha descritto il procedimento come segue:

> gli elementi combinati corrispondono a sintagmi tratti dalle poesie che compongono questo libro [Come si agisce]. L'elaborazione del calcolatore consiste nel formare una serie continua di catene di elementi, le quali danno luogo a strofe di 5 versi di 3 elementi ciascuno. Ogni catena è il risultato di una scelta di 15 elementi operata su un gruppo di 30, secondo uno schema di generazione di una serie casuale di numeri che segue una semplice regola sintattica. A ogni scelta il gruppo base viene modificato per l'eliminazione di un elemento e l'introduzione di uno nuovo. Si ottengono così le 60 strofe delle sezioni AB e BC e, completando circolarmente il processo combinatorio, le 30 strofe della sezione CA.[166]

(http://www.absolutepoetry.org/TAPE-MARK-I-di-Nanni-Balestrini); gli studi condotti da Andrea Valle e Alessandro Mazzei del CIRMA (Centro Interdipartimentale di Ricerca su Multimedia e Audiovisivo) della Università degli Studi di Torino (http://www.youtube.com/watch?v=-_Cke4WJkaU) poi confluiti nel già citato saggio "Combinatorics vs Grammar". Da segnalare infine "il progetto di restauro del *Tape Mark I*" portato avanti dal lavoro congiunto del Museo Interattivo di Archeologia Informatica (MIAI) e del Museo dell'Informatica Funzionante (MusIF) (http://www.youtube.com/watch?v=Y2atTXU63yk), la cui *TV Box* è stata esposta allo ZKM di Karlsruhe in occasione di un'ampia mostra dedicata a Balestrini, significativamente intitolata *For anyone reading this there is nothing left to fear*, che si è svolta dall'aprile al giugno del 2017. URL consultati il 4 aprile 2018.

[165] La versione di *Tape Mark I* inclusa in *Come si agisce* è leggermente diversa rispetto a quella riportata sull'Almanacco del 1962, in quanto presenta una punteggiatura ridotta e uniformata: sono stati infatti eliminati i due punti e mantenute solo le virgole all'interno e i punti fermi a chiusura delle sestine.

[166] Nanni Balestrini, "Tape Mark II", *Come si agisce*, Feltrinelli, Milano 1963, p. 209.

Riportiamo le prime quattro strofe così come pubblicate in *Come si agisce*:

> TAPE MARK II (parte iniziale)
>
> AB
>
> chi mancava da una parte all'altra si libra ad ali tese
> aspettando che finisca l'aria da respirare facendo finta
> le parole non dette nella bocca piena di sangue tutto tace
> fino ai capelli appiccica alla pelle non capiterà mai più
> lo sgombero della neve ora gialla ora verde nessuno voleva restare
>
> attraversando bocconi la distanza esatta per farne a meno
> la folla camminava adagio non capiterà mai più le dita immerse
> nell'istante inatteso montaci sopra ora gialla ora verde
> l'aria da respirare aspettando che finisca i passi necessari
> fino ai capelli l'estate fu calda nelle nostre tenebre
> tutto tace nella bocca piena di sangue lo sgombero della neve
> su tutta la strada i passi necessari perché non entrino i leoni
> si libra ad ali tese sull'erba fuori l'estate fu calda
> non capiterà mai più la folla camminava adagio da una parte all'altra
> l'aria da respirare facendo finta immobili giorni
>
> ora gialla ora verde montaci sopra fino ai capelli
> nessuno voleva restare da una parte all'altra il tendine è spezzato
> per farne a meno sputa anche il miele facendo finta
>
> i passi necessari su tutta la strada la distanza esatta
>
> non capiterà mai più le dita immerse guardando bene
>
> […]

Innanzitutto notiamo che, in relazione alle ipotesi di implementazioni future avanzate dallo stesso Balestrini nell'*Almanacco*,[167] *Tape Mark II* rispetta solo il primo dei requisiti (un testo più ampio) in quanto ha incluso novanta sintagmi contro i quindici di *Tape Mark I*. Per il resto, non solo il secondo esperimento non ha mostrato alcun progresso nel trattamento grammaticale, semantico e metrico dei dati linguistici, ma la logica elaborativa sottostante il processo combinatorio risultava addirittura semplificata: le 1200 istruzioni di *Tape Mark I* sono state infatti ridotte a 531; in particolare è stato eliminato l'obbligo di non rendere contigui elementi dello stesso gruppo e l'esame di compatibilità sintattica è stato sostituito da un rigido schema basato su una sequenza ciclica preordinata rispetto al numero di strofe e alla posizione assunta dai sintagmi al loro interno.

[167] "Nuovi esperimenti, oltre che impiegare un testo più ampio, potranno tenere conto anche di regole grammaticali, dei valori semantici e fonetici del linguaggio, e di una metrica più complessa". Nanni Balestrini, "Tape Mark I", *op. cit*., p. 145.

In sostanza, *Tape Mark II* si presenta come un sistema permutazionale in quanto consente di realizzare potenzialmente tutte le combinazioni possibili dei novanta elementi senza tralasciarne alcuna, a differenza di *Tape Mark I* che, come abbiamo visto, consiste in un sistema combinatorio.
Il secondo esperimento si distingue dal primo anche per la scelta delle fonti, rappresentate in questo caso non da testi di altri autori, ma da frammenti delle poesie di Balestrini, le stesse incluse in *Come si agisce*. Inoltre, in questa occasione Balestrini non ha apportato nessuna normalizzazione al risultato dell'elaborazione, non sono state cioè aggiunte né punteggiatura, né correzioni. Le differenze qui individuate sono state riassunte nello schema seguente.

Tape Mark I	**Tape Mark II**
sistema combinatorio	sistema permutazionale
15 sintagmi	90 sintagmi
1200 istruzioni	531 istruzioni
Fonti: opere di altri autori	Fonti: poesie di Balestrini
correzione manuale	nessuna correzione

Tape Mark II, dunque, ha semplificato, ma al tempo stesso radicalizzato il processo di realizzazione; non a caso, Valérie Nigdélian-Fabre ha parlato di risultato "brut" (grossolano);[168] allo stesso modo Loreto ha affermato che, in *Come si agisce*, "siamo [...] di fronte ad una resa più esplicita dei procedimenti utilizzati in tutta l'opera balestriniana degli anni Sessanta".[169] È interessante inoltre sottolineare che le indicazioni circa il metodo compositivo sono riportate, insieme a quelle di *Tape Mark I*, all'interno dell'appendice stessa di *Come si agisce*, dal titolo "Poesia elettronica", che si configura pertanto come una vera e propria sezione poetica; in tal modo l'incertezza in materia di ontologia testuale risulta aumentata, in quanto è ancora più marcata la volontà di confondere i confini tra testo e nota, tra poesia e didascalia, tra risultato e operazione.
Le reazioni della critica al secondo esperimento elettronico di Balestrini non presentarono i toni sensazionalistici riservati al *Tape Mark I*: evidentemente, venuto meno l'effetto di novità, lo scandalo era stato riassorbito. Tuttavia, ancora una volta, la "macchina per fare poesie" fu vista più come segno delle trasformazioni in atto nel mondo culturale italiano piuttosto che come esperimento meritevole di analisi letteraria. Inoltre, vista la creazione del *Gruppo 63*, avvenuta in concomitanza con la pubblicazione della poesia, la critica si spostò dall'analisi dell'opera a quella della poetica di Balestrini, alla quale furono riservati toni particolarmente accesi.

[168] Valérie Nigdélian-Fabre, *Pétrole de Pasolini. Le poème du retour*, Ens Editions, Lione 2011, p. 90.
[169] Antonio Loreto, *op.cit.*, p. 57.

Ricordiamo, ad esempio, l'intervento di Pietro Cimatti pubblicato su *Tempo presente* nel dicembre 1963, significativamente intitolato "I bravi del neocapitalismo", in cui l'autore prima ha accusato i *novissimi* di essere perfettamente integrati nel sistema neocapitalista e poi ha confrontato gli esperimenti elettronici di Balestrini con altri esempi "dei sostenitori del progresso tecnico e industriale", come la mongolfiera di Monti, la vaporiera di Giosuè Carducci e l'aeroplano di Filippo Tommaso Marinetti, specificando che:

> Carducci era poeta. E Marinetti, almeno, un 'temperamento', generoso e disponibile. Balestrini è nulla. Ebbene, proprio in quanto nulla egli documenta, in maschera rivoluzionaria, la qualità di stravolgimento e di inaridimento verso cui staremmo incamminandoci, per mano ai persuasori.

Davvero esigue furono le recensioni apertamente elogiative di *Come si agisce*. Ne ricordiamo due: la prima, scritta da Sanguineti e pubblicata in una nota posta proprio sul retro della copertina della raccolta, recitava:

> il libro di Balestrini, radicalmente e semplicemente, ignora la possibilità della chiusura formale: una calcolata combinazione che viene proposta, esplicitamente, come scelta fra le infinite combinazioni possibili del materiale linguistico, in un universo tutto formato di mere possibilità e di combinazioni linguistiche. La macchina, a questo punto, può certamente aiutare, ma non può, altrettanto certamente, far meglio del poeta, in materia di arte combinatoria.

La seconda apparve, anonima, sul *The Times Literary Supplement* del 22 luglio 1965. Come ha ricordato Comai, a partire dal 1963 Eco figurava tra i collaboratori della rivista; possiamo quindi presumere sia stato proprio il semiologo l'autore della recensione, nella quale Balestrini viene così presentato al pubblico inglese:

> il signor Balestrini è uno dei 'Cavalieri dell'Apocalisse', la punta di diamante del movimento della post-avanguardia nella poesia italiana. Fece sensazione utilizzando nel 1963 i mezzi combinatori di un cervello elettronico, ed è certamente il più originale e dotato esponente dell'ultima generazione di poeti italiani.

1.3.3. *Tristano*

Il terzo esperimento elettronico concepito da Balestrini fu ancora più ambizioso: applicare le procedure combinatorie a un intero romanzo, in modo da avere un numero molto elevato di copie

tutte diverse tra loro. Nel realizzare quelli che ha chiamato "biolibri",[170] l'autore ha inteso mettere in crisi il dogma della versione originale, unica e definitiva dell'opera letteraria, corrispettivo della logica di produzione seriale della società industriale. Tuttavia le tecniche di stampa dell'epoca non permisero la realizzazione del progetto: nel 1966 una sola tra le 1,09×1014 versioni potenzialmente possibili fu pubblicata da Feltrinelli, con il titolo *Tristano* e con la *Prefazione* scritta da Eco.

Il primo romanzo di Balestrini si presentava come "un ironico omaggio all'archetipo del romanzo d'amore".[171] Come ha ricordato l'autore stesso, *Tristano* "suscitò l'interesse della critica per il suo aspetto sperimentale e provocatorio, che rimetteva in discussione le nozioni di personaggio e di trama, di tempo e di luogo".[172] "Senza trama, senza personaggi, senza stile", così proclamava la quarta di copertina dell'edizione Feltrinelli, in accordo con la strategia comunicativa dell'editore e con i percorsi intrapresi dalla neoavanguardia. Con *Tristano* Balestrini dimostrò di aver accolto l'invito espresso da Barilli nel convegno del *Gruppo 63* (Palermo, 1965) sul romanzo sperimentale,[173] in contrasto con il "ritorno al reale" proposto da Angelo Guglielmi; d'altra parte in quella stessa occasione il poeta milanese espresse così la sua idea di romanzo:

> abbiamo qui invece un salto, una rottura: nessuna ricostruzione, i fili spezzati con la realtà non si riannodano più e basta, non ce n'è più bisogno, il romanzo è un'altra cosa, non è più per niente conoscitivo e ne farebbe un uso improprio chi volesse con esso toccare la realtà. Che cos'è allora? […] un meccanismo costruito, inventato, riposto su un ingranaggio di azioni… un meccanismo puramente verbale.[174]

Tristano è un "iper-romanzo" con una struttura altamente formalizzata: il testo è infatti composto da dieci capitoli, a loro volta divisi in venti paragrafi di frasi tratte da testi già esistenti (atlanti, romanzi rosa e gialli, giornali, guide turistiche, manuali di fotografia e botanica), il che fa del libro un vero e proprio *patchwork*. Ogni frase compare due volte in due diversi capitoli, cambiando senso a seconda del contesto, contribuendo allo stravolgimento dei consueti riferimenti spazio-temporali e dei rapporti di causa ed effetto, stravolgimento accentuato da ulteriori strategie, tra cui l'abolizione di nomi propri per i personaggi principali e per i toponimi[175] e l'emergenza di micronarrazioni

[170] Stella Succi, *op.cit.*

[171] Nanni Balestrini, "Nota al testo", *op.cit.*

[172] *Ibid*.

[173] In quella occasione Barilli parò di "romanzo inteso come costruzione totalmente astratta e artificiale, come gioco sublime e disinteressato" e invitò "a costruire ognuno di noi un proprio universo particolare, fondato su regole arbitrariamente assunte, ma, una volta poste, ferreamente rispettate, imitando in ciò il processo creativo di un demiurgo, e non la sua stessa creazione". *Ibid*.

[174] Cfr. Luigi Weber, *Con onesto amore di degradazione. Romanzi sperimentali e d'avanguardia nel secondo Novecento italiano*, Il Mulino, Bologna 2007, p. 113.

[175] Gli attanti, ad esempio, sono un "io" che ora è maschile ora femminile e una "C" che non è nemmeno puntata in segno di abbreviazione (come nell'archetipico "K." di Kafka) e che è contemporaneamente un lui, una lei, una città.

metanarrative.[176] Tali accorgimenti, all'atto della lettura, lettura smascherano il gioco combinatorio, esattamente come le ripetizioni nel caso del *Tape Mark I*. Gli inserti metanarrativi in particolare lasciano intendere che il lettore è chiamato a imporre un proprio ordine al testo, come se il romanzo fosse sì da intendersi come opera letteraria, ma soprattutto come gioco.

Come nel primo esperimento elettronico, anche in questo caso sono riconoscibili alcune tematiche, l'amore (declinato in varie forme quali il desiderio, il sesso, il matrimonio, il tradimento e il contrasto), il corpo, il denaro e l'immancabile tematica politica; tuttavia, manca completamente un *continuum* temporale, quel tentativo di coesione e coerenza sintattica che abbiamo visto esser presente in *Tape Mark I*, ma che Balestrini aveva abbandonato già a partire dal secondo esperimento elettronico.

Il desiderio di Balestrini di realizzare "tanti romanzi quanti sono i lettori"[177] poté realizzarsi solo quaranta anni dopo grazie alla stampa digitale: nel 2007, infatti, la casa editrice DeriveApprodi è riuscita a pubblicare diecimila "copie uniche", contrassegnate da un codice alfa-numerico di sei caratteri. Le copie sono realmente uniche in quanto per ognuno dei dieci capitoli sono stati scelti venti brani su trenta: oltre a presentare una diversa combinazione del medesimo contenuto testuale, quindi, ogni volume contiene brani totalmente assenti in altre copie.

Luigi Weber ha osservato che l'iper-romanzo di Balestrini, sia nella sua versione del 1966 che in quella più recente, si differenzi da altri romanzi combinatori dell'epoca (come quelli di Italo Calvino e Giorgio Manganelli) per il testo privo di qualsiasi lusinga convenzionale e dunque per la volontà dell'autore di "qualificare l'opera come oppositiva, infunzionale, inservibile. Questa inservibilità da macchina celibe è uno scandalo che la qualifica come autenticamente d'avanguardia".[178] È opportuno, a tal riguardo, ricordare gli stravolgimenti in atto in Italia: nel giugno 1967 uscì a Roma il primo numero della rivista *Quindici* a cui collaborò lo stesso Balestrini: se fino ad allora nel *Gruppo 63* avevano convissuto due anime, una avanguardista e una sperimentale, come ha osservato Eco, "il momento in cui il *Gruppo 63* ha scelto definitivamente la via dell'avanguardia è stato paradossalmente quello in cui ritornava, dallo sperimentalismo sul linguaggio, all'impegno pubblico e politico. È stata la stagione di *Quindici*, che ha visto drammatiche conversioni all'utopia sessantottesca".[179]

---

[176] In alcune versioni si possono infatti leggere le seguenti frasi: "tutte le direzioni hanno la stessa importanza"; "in certi casi è necessario per impedire che la vicenda continui a svilupparsi introdurre elementi che servano ad arrestarla e giustifichino la ripetizione"; "Niente obbliga a finire una frase essa è infinitamente catalizzabile vi si si può sempre aggiungere qualcosa"; "La questione non è tanto la storia in sé bensì quali effetti può produrre quali sviluppi quali dinamiche innescare"; "Le combinazioni sono infinite. Tutte le storie sono diverse una dall'altra. È tutto come un gioco"; "puoi anche iniziare da un altro episodio e ottenere una storia leggermente diversa, tanto la domanda è piuttosto irrilevante".

[177] Citazione tratta dai blurb dell'edizione italiana di *Compositione n.1* di Marc Saporta, Lerici, Genova 1962.

[178] Luigi Weber, *op. cit.*

[179] Umberto Eco, "Il Gruppo 63, quarant'anni dopo", *op. cit.*, p.19.

In questo periodo possiamo riscontrare in Balestrini un'unione ancora più marcata tra scrittura e impegno politico, come dimostra ad esempio la mostra *I muri della Sorbona,* realizzata nel maggio del 1968 presso la galleria La Tartaruga di Roma, azione di montaggio straniante e decontestualizzata, "impassibilmente distaccata (una pura operazione di riporto), ma ostentatamente ideologica".[180] Come è noto, in quegli anni Balestrini fondò il gruppo della sinistra extraparlamentare "Potere Operaio" e la rivista *Compagni* e scrisse il romanzo *Vogliamo tutto* (1971), uno dei manifesti dell'estrema sinistra, finché il 7 aprile 1979, assieme a numerosi esponenti di Autonomia Operaia, venne incriminato per associazione sovversiva, banda armata e partecipazione a diciannove omicidi, tra cui quello di Aldo Moro e, come molti altri intellettuali italiani, si rifugiò a Parigi per sfuggire al mandato di cattura. Della sua leggendaria fuga, del suo *status* di esule e del clima di tensione che si respirava in Italia negli anni Settanta Balestrini ha lasciato un'indelebile traccia in *Blackout*, fototesto o iconotesto secondo la definizione proposta da William J. T. Mitchell,[181] pubblicato da Feltrinelli nel 1980, che dimostra come, in realtà, Balestrini non abbia mai abbandonato lo sperimentalismo; al contrario l'attivismo politico andrà di pari passo all'esplorazione di diverse pratiche artistiche.[182]

1.3.4. *Tristanoil*

Nel 2012 l'infaticabile Balestrini partecipò alla tredicesima edizione della mostra *Documenta* di Kassel con il suo quarto esperimento combinatorio: *Tristanoil*. Pubblicizzato in Italia come "il film più lungo del mondo",[183] *Tristanoil* è difatti potenzialmente infinito in quanto il software, ideato da

[180] Elvira Vannini, "Tape Mark I (re-enactment)", *Commonware.org*, 15 settembre 2017 http://www.commonware.org/index.php/gallery/789-tape-mark-i-re-enactment URL consultato il 4 aprile 2018.

[181] Mitchell ha definito "iconotesto" o "imagetext"quelle forme di scrittura miste in cui immagini e parole sono combinate programmaticamente per rivestire la stessa importanza, sono cioè in un rapporto di dipendenza reciproca (si parla pertanto di "singlossia"). Tali sperimentazioni, come *Blackout*, dimostrano da un lato l'impossibilità di scindere con assolutezza i confini tra parola e immagine, dall'altro che il rapporto tra parola e immagine raramente è pacifico in quanto basato sulla sintesi di due diverse temporalità (quella istantanea, armonica e sincronica delle immagini e quella prolungata e lineare del testo verbale). Questo conflitto irrisolto conferisce un aspetto misterioso all'iconotesto e lo rende uno strumento perfetto per scuotere il lettore, per risvegliarlo cioè, come sosteneva McLuhan, dalla narcosi quotidiana, dalla *trance* e dall'ottundimento dei sensi causato dai mass media. Inoltre, il ritmo determinato dai salti richiesti nel passaggio dalle immagini alle parole e dalle parole alle immagini conferisce all'opera un andamento "musicale" più che cinematografico, causando effetti di spiazzamento e *shock* nel lettore. Possiamo comprendere dunque perché Balestrini abbia affidato alla forma ibrida del fototesto le tracce delle tensioni politiche e sociali che hanno caratterizzato quegli anni.

[182] Ricordiamo: i due radiodrammi realizzati per la Rai (1973), le numerose sceneggiature cinematografiche, gli esperimenti di danza poetica (1978-79) in collaborazione con Valeria Magli e Demetrio Stratos, la rassegna di poesia sonora *Ça+Ça* (1986), il riconoscimento alla carriera ricevuto alla Biennale di Venezia (1993), il documentario Rai sul gruppo rap romano *Assalti Frontali* (1995), lo spettacolo itinerante "SS9 Ulisse On The Road" (1998) e la partecipazione all'organizzazione del "Festival Internazionale del Rap" di Verona e del "Festival Roma-Poesia".

[183] Cfr. Arianna Apicella, "Tristanoil, il film più lungo del mondo", *Artribune*, 22 marzo 2013.

Vittorio Pellegrineschi, ricombinava in modo sempre diverso 139 filmati della durata di massimo un minuto ciascuno per ottenere capitoli lunghi circa dieci minuti. Il titolo si riferisce a *Tristano*, sia perché ne riprendeva il meccanismo combinatorio, sia perché presentava frammenti del testo del romanzo riportati in forma scritta o letti in video dallo stesso Balestrini, e al petrolio, simbolo della devastazione ambientale provocata dall'uomo. Anche in questo caso, il materiale assemblato era costituito da fonti preesistenti:[184] il video è stato realizzato dal famoso performer e videoartista Giacomo Verde, mentre la ricerca delle immagini è stata affidata alla NABA di Milano.

In un'intervista,[185] Balestrini ha dichiarato di aver realizzato oltre cinquemila dvd di *Tristanoil*, tutti diversi tra loro: anche in questo caso, dunque, il poeta ha tentato di fissare un contenuto potenzialmente infinito e mutevole su un supporto esterno al medium elettronico.

http://www.artribune.com/report/2013/03/tristanoil-il-film-piu-lungo-del-mondo/ URL consultato il 4 aprile 2018..

[184] Gli elementi visivi, ad esempio, sono tratti da sequenze del famoso serial televisivo Dallas, da reportage televisivi su disastri ambientali, da frammenti video di scambi borsistici e di guerre globali; il tutto è sovrapposto a sequenze di un mare di viscoso petrolio. Allo stesso modo il sonoro, curato da Morgan Bennett, si presenta composto dalla sovrapposizione di voci televisive e dalle parole frammentate e non comprensibili emesse da Balestrini intento nella lettura di frammenti di *Tristano*.

[185] José Molina, *op. cit.*

1.4. Gli esperimenti combinatori di Pietro Grossi

Nello stesso periodo in cui Balestrini sperimentava le possibilità offerte dalle nuove macchine per la combinazione di testi, un altro grande pioniere italiano utilizzava procedure simili per condurre le sue ricerche nel campo della musica. Nel 1961, proprio mentre Balestrini si recava alla Cariplo di Via Verdi, il quarantaquattrenne veneziano Pietro Grossi si precipitava presso un altro istituto di credito, il centro di calcolo della Banca Toscana di Firenze, in seguito alla scoperta che il computer era in grado di emettere dei suoni. Spinto dall'entusiasmo e dalla curiosità, Grossi passò diverse ore girando attorno alla sede del centro con una radiolina, riuscendo a captare le frequenze elettromagnetiche emesse dal computer.[186] Come ha ricordato la moglie Marcella: "è stata una folgorazione! […] da quel momento ha cominciato a percorrere i sentieri dell'informatica con quella ostinata volontà che l'anagramma del suo nome felicemente sintetizza".[187]

Dopo aver condotto, con il compositore Domenico Guaccero, nel 1962, una serie di puntate per Radio Rai sulla musica sperimentale (nella quale fu trasmessa, tra l'altro, *ILLIAC Suite*),[188] Grossi si mise alla ricerca di un modo per poter utilizzare personalmente un computer. Quando venne a sapere che un tecnico informatico specializzato della Olivetti-General Electric, Ferruccio Zulian, si divertiva a far suonare brevi motivi al computer, Grossi partì per Pregnana Milanese, sede del centro di sviluppo e ricerca della OGE, dove era installata la già citata Elea 9003. Grossi e Zulian iniziarono così una collaborazione informale che si svolse quasi ogni sabato per un anno e mezzo.[189] Poiché in questo periodo, come ha ricordato Zulian, Grossi non aveva competenze nell'ambito programmazione,[190] il musicista spiegava a voce le sue idee al tecnico, aiutandosi con degli spartiti

[186] "I calcolatori e i loro apparati di calcolo, al tempo, lavoravano con frequenze nell'ordine dei khz e, a causa della molta corrente che passava all'interno dei loro circuiti, emettevano onde elettromagnetiche di discreta entità, quindi captabili per mezzo di apparecchi anche piuttosto semplici". Giovanni Mori, "#PiGro100. Grossi 'Post-bit'. Milano", *Musica Elettronica.it,* 29 luglio 2017 http://www.musicaelettronica.it/pigro100-grossi-post-bit_milano/ URL consultato il 4 aprile 2018.

[187] L'anagramma a cui ha alluso la moglie di Grossi, "Goro persisti", è solo uno dei tanti inventati dal pioniere italiano. Cfr. Marcella Chelotti Grossi, Marco Ligabue, "Marco. Goro persisti. Epistolario elettronico su ed intorno a Pietro Grossi. Un ritratto", *Musica/Tecnologia*, p. 269 http://www.fupress.net/index.php/mt/article/view/2431/2266 URL consultato il 4 aprile 2018.

[188] Vera e propria pietra miliare della composizione automatica, *ILLIAC Suite* fu scritta nel 1956 dal calcolatore ILLIAC installato presso l'Università dell'Illinois programmato dai compositori Lejaren Hiller e Leonard Isaacson. Dettagli circa la realizzazione e le teorie alla base dell'opera sono stati inclusi nel catalogo della mostra *Cybernetic Serendipity* in un articolo scritto dallo stesso Hiller. L'opera è particolarmente importante ai fini del nostro discorso in quanto utilizza algoritmi stocastici simili a quelli adoperati da Lutz per la realizzazione di *Stocastische Texte*. Cfr. Jasia Reichardt (a cura di), *Cybernetic Serendipity. The Computer And The Arts*, *op. cit*. pp. 21-23.

[189] Questa e le dichiarazioni seguenti sono state pronunciate dallo stesso Ferruccio Zulian durante un'intervista condotta da Emiliano Russo a Milano nel febbraio 2018 a cui ho assistito personalmente.

[190] A differenza di Balestrini, Grossi diventerà un programmatore esperto: ricordiamo, ad esempio, la prima performance di *computer music* del 1967; il primo esperimento di telematica musicale (forse il primo *audio streaming* della storia) realizzato nel 1970; i pionieristici programmi di grafica generativa realizzati a partire dal 1986, gli "Homebook" del 1991 e il lavoro collettivo online *netOper@* realizzato nel 1997 in collaborazione con Sergio Maltagliati. Precursore dell'*open source* e della telematica, convinto della "possibilità di utilizzare qualunque suono come materiale per ulteriori elaborazioni e creazioni" (Marcella Chelotti Grossi, Marco Ligabue, *op. cit.*, p.

che Zulian procedeva poi a tradurre in linguaggio macchina, mettendo a punto soluzioni innovative.[191] La prima richiesta consisté nel far eseguire al computer il quinto *Capriccio* di Niccolò Paganini: in tal modo, Grossi intendeva dimostrare che la macchina poteva fare cose impossibili per un essere umano (una persona avrebbe avuto bisogno di anni di studio e, in ogni caso, difficilmente avrebbe potuto competere con il computer in merito, ad esempio, alla velocità di esecuzione).[192] Quando apparve chiaro che il sistema elaborato da Zulian permetteva di suonare qualsiasi tipo di musica, in quanto legato a un algoritmo e non a uno strumento fisico, vennero realizzati i primi esperimenti combinatori: frammenti di materiali preesistenti vennero permutati e combinati, a volte utilizzando un generatore casuale di numeri. Queste variazioni saranno successivamente rielaborate da Grossi in *Mixed Paganini*, brano originale in cui il *Capriccio n. 5* veniva eseguito dal computer secondo diverse modalità: velocizzata, rallentata, retrograda e inversa. Le varie riproduzioni furono poi sovrapposte, mixate e incise insieme ad altre opere della tradizione colta occidentale (Johann Sebastian Bach, Georg Friedrich Händel) in un 45 giri che la OGE regalò a dipendenti e clienti a Natale. Zulian ha affermato che il disco fu accolto con estrema curiosità e stupore; d'altronde era la prima volta che quelle persone ascoltavano *computer music*. Il programmatore ha inoltre affermato di essere rimasto un profano in ambito musicale: "mi divertivo a combinare forme più che note" ha infatti dichiarato, sottolineando come, per la prima volta, grazie al computer era diventato possibile

267), Grossi è stato, tra l'altro: fondatore dello Studio di Fonologia di Firenze (1963), uno dei primi al mondo, realizzato con mezzi propri; detentore, nel 1965, della prima cattedra in Italia di musica elettronica (presso il Conservatorio di Firenze); organizzatore del primo Convegno Internazionale dei Centri Sperimentali di Musica Elettronica (1968), Maestro del primo corso in Italia in Informatica musicale (di nuovo presso il Conservatorio di Firenze, nel 1984) e promotore della costruzione del primo calcolatore musicale italiano, il TAU2. Marco Ligabue ha ricordato che "quando Pietro impiantò l'S2FM, vi transitarono un gran numero di persone, veramente della più varia provenienza: studiosi, artisti, musicisti, fisici, matematici e quant'altro, insomma, l'interesse era veramente tanto – si era nei primissimi anni '60" (*ibid*.). La moglie ha ricordato inoltre che nel 1970, "quando Pietro ha fatto il primo esperimento di telematica musicale collegandosi al CNUCE di Pisa, un Dino Buzzati cordiale e molto interessato si è seduto accanto a lui e ha voluto provare a trasmettere dei suoni. Ne è uscito poi un suo bell'articolo sul «Corriere della sera»" *Ibid.*, p. 271.

[191] "In questa fase iniziale, [Grossi] non cercava la perfezione del timbro sonoro e non voleva attendere a lungo per l'ottenimento del risultato musicale […] desiderava che il computer restituisse un risultato non appena i dati venivano inseriti in memoria e il programma veniva lanciato. Per fare ciò quindi c'era bisogno che il computer non impiegasse tutte le (poche) risorse di calcolo disponibili per la sintesi sonora. L'ingegnere Zulian trovò uno stratagemma che consentiva a Grossi di ottenere un risultato udibile nel giro di brevissimo tempo: l'onda sonora era generata da un bit di controllo che veniva comandato direttamente dal computer. La frequenza delle oscillazioni di questo bit riproduceva un'onda quadra che, successivamente alla sua registrazione su nastro magnetico, poteva essere ascoltata dal musicista. Il risultato ottenuto era, a dire dello stesso Grossi, il 'suono più brutto del secolo', ma questo stratagemma gli consentiva di ottenere un risultato sonoro in brevissimo tempo e questo era ciò a cui era più interessato. […] Grossi era più interessato al processo, al modo di raggiungere un obiettivo, che al suo aspetto estetico. Quindi anche il timbro di onda quadra era accettabile, in quanto gli consentiva di portare avanti il suo processo di sperimentazione". Giovanni Mori, *op. cit.* Queste affermazioni sono state confermate dallo stesso Zulian che, nella già citata intervista, ha ribadito che non applicarono mai nessun filtro speciale per il suono, ma lo utilizzarono "così come usciva, nativo potremmo dire".

[192] Grossi condusse anche numerose sperimentazioni di sintesi vocale. Come ha ricordato Marco Ligabue: "[Pietro] sperimentò le prime forme di sintesi della voce – divertendosi a 'profanare' l'*Infinito* leopardiano facendolo recitare ad una macchina - come già precedentemente si era divertito a 'profanare' Bach attirandosi gli strali dei puristi che ben poco, alla luce della situazione odierna, evidentemente capirono". Marcella Chelotti Grossi, Marco Ligabue, *op. cit*, p. 270.

realizzare “musica senza musicisti”.

Balestrini e Grossi non si conoscevano, né l'uno era al corrente delle ricerche dell'altro. Tuttavia, entrambi sono stati tra i pochi italiani a essere inclusi in quella che è stata la più grande mostra di *computer art* del tempo: *Cybernetic Serendipity*, svoltasi presso l'ICA (Institute of Contemporary Arts) di Londra nel 1968 a cura di Jasia Reichardt. La mostra risulta particolarmente importante ai fini del nostro discorso per almeno tre ragioni. La prima è relativa al successo di pubblico: con i suoi circa quarantamila visitatori e il successivo tour negli Stati Uniti *Cybernetic Serendipity* ha rappresentato un ottimo veicolo di diffusione sia delle opere italiane all'estero, sia viceversa di quelle internazionali in Italia. Il secondo motivo è determinato dalla capacità della mostra di riflettere molto bene il clima di quegli anni: leggendo il catalogo, ad esempio, è possibile percepire la grande influenza delle teorie di Shannon e Wiener e l'importanza delle parole di Snow, del cui appello la mostra stessa sembra essere una concreta attuazione. La terza ragione è riconducibile alla possibilità che l'evento offre di vedere più da vicino le tipologie di generatori testuali realizzati in quegli anni nel contesto internazionale. Al fine di una trattazione più completa, tuttavia, la seguente analisi comparativa, volta a individuare affinità e divergenze tra le due poesie elettroniche realizzate da Balestrini e le sperimentazioni non italiane, ha tenuto conto non solo delle opere generativo-combinatorie esposte alla mostra londinese, ma anche di altri esempi realizzati dal 1952 al 1969 nel contesto occidentale. In particolare sono state analizzate le seguenti opere: *Love Letters* (1952) di Strachey; *Stocastische Texte* (1959) di Lutz; *I Am That I Am* (1960) di Gysin; *Auto-Beatnik* (1962) di R. M. Worthy; *Blank Verse At The Rate Of 150 Words A Minute* (1963) di Clair Phillippy; *La machine à écrire* (1964) di Jean Baudot; *Un doute agréable couleur de lotus endormi* (1964) di Albert Ducrocq e Louis Couffignal; *IBM Poems* (1966) di Emmett Williams; *Autopoems* (1966) di Gerhard Stickel; *A House of Dust* (1968) di Alison Knowles; *Hank and Mary, A love story, A chorale* (1968) di Dick Higgins; *Computerized Haiku* (1968) di Margaret Masterman e Robin McKinnon Wood; *PFR-3 Poems* (1969) di Jackson MacLow e *Computer poetry: poems from the electronic computer* (1967) di Manfred Krause e Götz Friedemann Schaudt. [193]

[193] Oltre alle opere succitate, negli anni Cinquanta e Sessanta furono realizzati anche alcuni curiosi progetti generativi, che ci limitiamo a segnalare in nota. Ricordiamo ad esempio: il progetto ideato dalla Pfizer Inc. nel 1956 relativo a un generatore di nomi di farmaci (i cui risultati, 42.000 nomi generati da un IBM702, furono effettivamente pubblicati in un libro di 198 pagine); il progetto ideato dal governo svedese nel maggio del 1963, che prevedeva di affidare a un elaboratore la creazione di nuovi cognomi da assegnare alla popolazione (anche in questo caso i risultati, un milione circa realizzati con un IBM1401, furono pubblicati in un catalogo) e il progetto di un generatore di fiabe, mai pubblicato, ideato dal linguista Joe Grimes nel 1963. Per quest'ultimo si rimanda a: James Ryan, *Grimes' Fairy Tales: A 1960s Story Generator*, saggio presentato alla 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, Madeira, novembre 2017
http://www.researchgate.net/publication/319301897_Grimes%27_Fairy_Tales_A_1960s_Story_Generator
URL consultato il 5 aprile 2018.

1.5. Analisi comparativa

In generale, le opere letterarie combinatorie realizzate in questa prima fase dell'informatica si sono avvalse essenzialmente di metodi di analisi sintattica e distribuzione statistica degli elementi, prendendo in considerazione parametri come ripetizione, combinazione e variazione. Risulta evidente, quindi, che l'arte generativa era intesa in modo diverso rispetto a oggi, in quanto l'attenzione era posta più sul prodotto, il testo stampato o registrato su nastro, che sul programma.
In generale, tra le caratteristiche comuni ai generatori di questo periodo possiamo individuare le modalità di input/output, determinate rispettivamente da schede perforate e telescrivente o nastro magnetico, mentre, tra le differenze principali, vi sono i linguaggi di programmazione, le tipologie di generazione (combinatoria, permutazionale e "a buchi") e le modalità di output (esaustive o a campionamento). Scendendo nel particolare, tra i quattordici autori analizzati, dieci sono stati responsabili anche della scrittura del software, mentre quattro, tra cui Balestrini, hanno dovuto ricorrere all'aiuto di programmatori esterni. Da ciò si evince che la maggior parte degli autori delle opere di "letteratura assistita" dal computer fosse composta da tecnici e non da artisti *tout court*, il che non stupisce se pensiamo alle caratteristiche dei computer del tempo. Tale dato è confermato da un'analisi dei luoghi in cui furono realizzate le opere generative, per la maggior parte centri di calcolo e laboratori di ricerca in cui si producevano computer o componenti elettronici e, a seguire, Università e istituti tecnici. Balestrini, al momento, risulta essere l'unico autore ad aver condotto degli esperimenti presso una banca. Per quanto riguarda la nazionalità degli autori, precisando che sono state prese in considerazione fonti esclusivamente occidentali, non stupisce che le nazioni più rappresentate siano state gli Stati Uniti (5), seguiti da Inghilterra (3), Germania (3), Francia (2), Italia (1) e Canada (1); come abbiamo osservato, infatti, il contesto statunitense e quello inglese erano molto diversi rispetto a quello italiano, sia in termini di quantità di computer e centri di ricerca, sia di iniziative volte a incentivare gli utilizzi creativi delle nuove tecnologie. L'analisi ha inoltre mostrato che i linguaggi di programmazione più utilizzati sono stati Fortran (in particolare negli Stati Uniti a partire dal 1968), Assembler, Algol e Trac. Per quanto riguarda le fonti utilizzate, *thesaurus* e dizionari hanno superato di gran lunga le fonti letterarie, mentre non sono mancati casi in cui entrambe le tipologie sono state adoperate (ad esempio le poesie realizzate da Ducrocq e Couffignal con la macchina Calliope e quelle della raccolta di Krause e Schaudt). Tale dato può essere ricondotto al fatto che, in molti casi, le opere generative rientravano nell'ambito di ricerche sull'intelligenza artificiale e sul processamento automatico del linguaggio naturale (NPL) o, come nel caso di Lutz, erano riconducibili a tentativi di analisi computerizzata dello stile di un autore.
Per quanto riguarda invece la pubblicazione dei risultati, nessuno tra gli autori presi in esame ha

riportato il proprio esperimento su riviste scientifiche, forse ritenendolo ancora acerbo, mentre in pochi (Balestrini, Baudot, Krauze e Schaudt) hanno raccolto le opere generate in una pubblicazione in formato libro; inoltre, Balestrini è stato l'unico ad aver inserito le poesie elettroniche in un'antologia contenente anche opere realizzate manualmente. Possiamo inoltre affermare che negli Stati Uniti l'attenzione della stampa popolare nei riguardi delle opere generative è stata maggiore rispetto a quanto si è verificato in altri paesi. Per quanto riguarda le modalità di combinazione, i generatori di tipo *slotted* sono risultati di gran lunga i più diffusi, mentre quelli permutazionali sono riconducibili a sperimentazioni nell'ambito della poesia concreta e sonora in tutti i casi (Gysin, Higgins) tranne che in Balestrini (*Tape Mark II*); di conseguenza i generatori a campionamento sono stati decisamente più utilizzati di quelli esaustivi. Dall'analisi è inoltre emerso che la maggior parte degli autori (9) non ha apportato modifiche manuali al prodotto della generazione e non tutti coloro che viceversa hanno modificato il testo erano scrittori. Infine, tenendo presente che la volontà di esplorare le potenzialità del mezzo ha rappresentato un fattore comune a ciascun autore, possiamo osservare che la maggior parte di questi fu mossa prevalentemente da interesse scientifico, mentre solo sei autori si approcciarono al calcolatore spinti fin dal principio da interessi prettamente letterari (Gysin, Balestrini, Williams, Knowles, Higgins e McLow). Oltre a queste considerazioni di carattere generale, può essere interessante a questo punto effettuare un confronto diretto tra Balestrini e gli altri autori qui presi in considerazione.

Partendo da Strachey, notiamo che sia il matematico inglese che Balestrini hanno pubblicato il resoconto del proprio esperimento combinatorio su una rivista letteraria e hanno ipotizzato ulteriori implementazioni possibili. Ciò dimostra che entrambi erano consapevoli di essere pionieri di una prassi destinata ad aumentare con gli sviluppi tecnologici, da una parte, e con programmi più elaborati, dall'altra. Notiamo inoltre che sia in *Love Letters* che in *Tape Mark I* e *II* è stata inserita la “firma” del computer, ma mentre nel primo caso questa, in forma di sigla, era posta a conclusione delle lettere, lasciando intendere che il computer stesso fosse stato l'autore dell'opera; nelle poesie di Balestrini, invece, il riferimento al computer costituiva il titolo.

Confrontando le dinamiche adottate da Balestrini con quelle di Lutz, osserviamo che, anche in questo caso, entrambi hanno pubblicato i risultati dei propri esperimenti su riviste letterarie e che sia *Stocastiche Texte* che le due *Tape Mark* hanno utilizzato fonti letterarie, anche se con motivazioni molto diverse (analisi stilistica nel primo caso, operazione combinatoria nel secondo e terzo caso). Lutz inoltre, come Balestrini, ha modificato manualmente il testo ottenuto (con la differenza che l'ingegnere tedesco non lo ha dichiarato nel suo articolo) ed entrambi hanno avanzato previsioni di possibili implementazioni future. Tuttavia l'opera tedesca si contraddistingue per una maggiore complessità degli algoritmi e per una esplicita aderenza all’estetica generativa.

I Am That I Am di Gysin è un'opera permutazionale come *Tape Mark II*; tuttavia, come abbiamo già osservato, in Gysin è prevalsa una visione mistico-occulta del dispositivo elettronico e dei processi permutazionali, aspetti questi del tutto assenti in Balestrini.

Auto-Beatnik, il software generativo realizzato da Worthy, era molto conosciuto dal grande pubblico grazie a un articolo del *New York Times* (novembre 1962); tuttavia era basato su una visione convenzionale di poesia e motivato da intenti scientifici; di conseguenza è molto lontano dalle sperimentazioni del poeta milanese anche se rientra nella tipologia dei generatori combinatori a campionamento come *Tape Mark I*.

Un altro software particolarmente interessante è stato realizzato da Phillippy, il cui risultato più noto è rappresentato dalla poesia *Blank Verses At Rate Of 150 Words A Minute* che si contraddistingueva per le particolari modalità realizzative: lo scienziato ideò un pulsante che consentiva di interrompere la generazione, mentre i risultati rimanevano sconosciuti finché non venivano stampati. Philippy stesso ha tuttavia affermato di non apprezzare particolarmente il prodotto dell'elaborazione se non per la notevole velocità del computer e di considerarlo come un esperimento che avrebbe potuto portare in futuro ad applicazioni maggiormente meritevoli di interesse, ma esclusivamente nell'ambito della programmazione.[194] Osserviamo inoltre che le varie poesie ottenute tramite il generatore di Philippy erano firmate dalle iniziali del computer (RCA 301) come in *Love Letters* e che il magazine californiano *Desert Sun*, nel riportare la notizia del generatore, utilizzò la stessa citazione parafrasata da Zanetti nel già citato articolo "Bompiani ordina poesie a macchina".[195]

Da un confronto con le poesie pubblicate dall'ingegnere canadese Baudot, tra i primi esempi di poesie generative realizzate in lingua francese, emerge un'importante differenza rispetto all'approccio autoriale di Balestrini: l'ingegnere infatti non si è attribuito alcuna funzione autoriale, dichiarando di considerarsi semplicemente il programmatore del software: l'autore, ha affermato Baudot, era *La machine à écrire*.[196]

Per ciò che concerne le poesie generate dalla macchina Calliope realizzata dagli ingegneri francesi e pionieri della cibernetica Albert Ducrocq e Louis Couffignal, possiamo affermare che, benché

---

[194] Cfr. Alan Kayes, "Electronic Poetry", *Electronic Age*, vol. 22, n. 3, estate 1963, pp. 30-31. http://robertnasveld.com/wp-content/uploads/2016/04/electronicage1963summer.pdf URL consultato il 5 aprile 2018.

[195] Il riferimento è all'aforisma che Zanetti ha attribuito a Einstein, nell'articolo italiano riportato come segue, "se si prende uno scimpanzè e lo si mette davanti alla macchina da scrivere dopo qualche milione di anni esce fuori l"Amleto"", mentre nella rivista americana, in apertura dell'articolo, è stato scritto: "If you put a million monkeys in front of a million typewriters and let them peck away for a million years, one of them will write 'Hamlet'". Livio Zanetti, *op. cit*. Anon., "Computers Bode III For Talent", *Desert Sun*, 10 dicembre 1963 http://cdnc.ucr.edu/cgi-bin/cdnc URL consultato il 5 aprile 2018.

[196] Cfr. David Jhave Johnston, "1964: Baudot, La machine à écrire", *Glia.ca*, 21 agosto 2008 http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/08/21/1964-baudot-la-machine-a-ecrire/ URL consultato il 5 aprile 2018.

anche in questo caso siano state apportate importanti correzioni manuali, ciò è stato principalmente dovuto alla rudimentalità del programma piuttosto che a un preciso intento letterario.

Tra gli autori internazionali più simili a Balestrini è possibile menzionare il poeta statunitense Williams, curatore di un'importante antologia della poesia concreta; benché non si sia avvalso direttamente di un calcolatore (in *Music*, ad esempio, ha utilizzato i dati estratti dagli studenti dell'Università di Pisa, con l'ausilio di un IBM 7070, relativi alle parole più ricorrenti della *Divina Commedia* per realizzare una poesia visiva permutazionale) le sue *IBM Poems* sono affini alle poesie elettroniche di Balestrini in quanto modificate manualmente dall'autore e frutto di una concezione del computer inteso come "assistente" del poeta. Ad accomunare i due scrittori vi è inoltre un approccio sperimentale alla scrittura elettronica e la "dimensione generativa" riscontrabile anche nelle opere "non-elettroniche".[197]

Al contrario, numerose differenze sono emerse dal confronto tra Balestrini e Stickel: il linguista tedesco, direttore dell'Institut der Deutschen Sprache di Mannheim, ha adottato sistemi di calcolo probabilistico, i cosiddetti "metodi Monte Carlo", per generare le poesie, con l'obiettivo di "simulare un aspetto limitato del processo umano di formulazione del linguaggio". Alcuni esempi delle "poesie automatiche", realizzate a partire dal 1959 in Algol con un IBM 7090, sono stati pubblicati nel catalogo della mostra *Computer Grafik* dedicata a Frieder Nake.[198] In virtù di tali caratteristiche, possiamo affermare che le poesie di Stickel sono più affini, per tecnica e obiettivi, ai testi stocastici di Lutz in quanto Balestrini ha esplicitamente dichiarato di non essere interessato alla simulazione del linguaggio umano.

Anche il generatore di tipo *slotted* che ha prodotto *A House of Dust*, realizzato in Fortran dalla poetessa *fluxus* Alison Knowles, moglie del poeta Higgins, in collaborazione con James Tenney, è molto diverso da quello messo a punto da Balestrini sia in termini di poetica che di procedure, risultando più affine allo strutturalismo, alla psicogeografia situazionista e, per certi versi, ai romanzi combinatori di Calvino (in particolare *Le città invisibili*).[199]

Un altro autore più vicino a Balestrini è stato Higgins: tra i fondatori di *fluxus* e teorico del concetto

[197] Per approfondimenti circa le modalità di composizione poetica di Williams si rimanda a: Jacques Donguy, "Poésie et ordinateur", *Doc(k)s.fr*, 1997. http://www.akenaton-docks.fr/DOCKS-datas_f/forums_f/theory_f/DONGUY_f/donguy.html URL consultato il 5 aprile 2018.

[198] Gerhard Stickel, "Monte-Carlo-Texte", *Programm-Information PI-21*, DRZ, aprile 1966, pp. 43-51. http://dada.compart-bremen.de/item/publication/396 URL consultato il 5 aprile 2018.

[199] Oltre a essere esposta in *Cybernetic Serendipity*, *A House of Dust* fu pubblicata in diverse riviste e cataloghi, spesso con titoli differenti. Dick Higgins l'ha analizzata nel suo saggio *Computer for the Arts* (Abyss Publications, New York 1970, pp. 68-71) per evidenziare le potenzialità "poetiche" del linguaggio artificiale Fortran. *A House of Dust* è anche noto per un curioso aneddoto: nel 1969, a New York, fu realmente costruita una casa sulla base di una delle poesie generate dal software di Knowles e Tenney (Cfr. Jasia Reichardt (a cura di), *Cybernetic Serendipity. The Computer And The Arts*, *op. cit*. p. 56). Segnaliamo infine le due recenti emulazioni realizzate da Zach Whalen (http://zachwhalen.net/pg/dust/) e da Nick Montfort (http://nickm.com/memslam/a_house_of_dust.html). URL consultati il 5 aprile 2018.

di “intermedia”, la sua opera permutazionale *Hank and Mary, A love story, A chorale* presenta infatti diverse affinità con le poesie dello scrittore italiano. In primo luogo, il tema della violenza, esaltato dalle modalità “oggettive” di produzione; in secondo luogo, l'interesse nei confronti del sistema e della casualità che il computer consentiva di ottenere; in terzo luogo, una concezione della macchina come parte dell'esplorazione critica dei processi di significazione; in quarto luogo, la menzione del tempo necessario alla realizzazione dell'opera, a indicare la natura “artificiale” della poesia, nel senso di prodotto impossibile da realizzare senza l'ausilio di un calcolatore. Benché anche Higgins si sia soffermato sul decentramento del ruolo dell'autore, sullo slittamento dell'opera da oggetto fisso a processo e sul conseguente ruolo cruciale rivestito dal lettore, in *Computer and the Arts*, saggio in cui lo scrittore ha inserito un'analisi dell'opera qui in esame, si è dimostrato più attento di Balestrini nei confronti del programma e dei linguaggi di programmazione (in particolare quello utilizzato per realizzare l'opera, Fortran) includendo, ad esempio, il codice sorgente della poesia, descritto in modo dettagliato in ogni suo passaggio.[200] Bisogna tuttavia considerare la differenza temporale tra le opere elettroniche realizzate dall'autore statunitense, di molto successive rispetto ai due *Tape Mark*; ciò potrebbe anche spiegare il motivo per cui Higgis programmò in prima persona il generatore, operazione che Balestrini era oggettivamente impossibilitato a eseguire.

I *Computerized Haiku* realizzati in Trac dal membro del Cambridge Language Research Unit Masterman in occasione della mostra londinese sono un classico esempio di generatore *slotted*. A differenza delle pratiche balestriniane, in cui la scelta dei frammenti da combinare palesava una intenzione “oppositiva”, in questo esperimento le fonti sono state selezionate in virtù di una coerenza semantica.[201] Dall'opera traspare inoltre una concezione piuttosto convenzionale di poesia; d'altra parte l'esperimento fu realizzato per motivazioni prettamente scientifiche (traduzioni automatiche) e, anche in questo caso, i risultati furono considerati parziali in vista di esperimenti più rigorosi.

Decisamente più vicino a Balestrini è stato un altro poeta *fluxus*, McLow: coeditore della *Anthology of Concrete Poetry*, anche McLow, infatti, ha utilizzato opere proprie come database per le sperimentazioni combinatorie, era un poliartista (poeta, compositore, performer, saggista,

[200] Cfr. Dick Higgins, *Computer for the Arts*, *op. cit*. Per ulteriori approfondimenti si rimanda a: Owen Smith, “Hank, Mary and Dick: A Consideration of Computers as an Exemplativist Art Practice in the Work of Dick Higgins”, *Kuldoc.com*, 21 settembre 2017 http://kuldoc.com/download/hank-mary-and-dick-a-consideration-of-computers-as-an-exemplativist-art-practice-in-the-work-of-dick-higgins-_59c363f71723dd20ac3a12fc_pdf URL consultato il 5 aprile 2018.

[201] Per un'analisi dettagliata dell'opera, contenente anche lo schema delle connessioni sintattiche-tematiche, rimandiamo al già citato saggio di Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry. An Archaeology of Forms*, p. 56-57. Segnaliamo inoltre l'accostamento, evidenziato da Hartman, degli haiku qui in esame con il principio alla base dei celebri “Mad Libs' game” di Steven Allen, la cui pubblicazione risale al 1958 (Cfr. Charles O. Hartman, *Virtual Muse: Experiments in Computer Poetry*, Wesleyan University, Connecticut 1996).

pittore), ha apportato cospicue correzioni alle opere generate, concepiva il computer come strumento e anche nel suo caso l'utilizzo del computer è stato considerato un passaggio "naturale".[202]

Infine gli ingegneri Krause e Schaudt, che realizzarono *computer poems* su uno Zuse Z23 secondo modalità che ricordano Balestrini, composero il database a partire da frammenti selezionati da fonti eterogenee (poeti tedeschi, manuali tecnici, medici e legali). Benché riconducibili a motivazioni prevalentemente scientifiche, le sperimentazioni condotte dai due ingegneri risultano particolarmente interessanti non solo perché sono state tra le poche poesie elettroniche dell'epoca a essere pubblicate in una raccolta in formato libro, ma anche per le dichiarazioni dei due autori, i quali si sono detti pronti alle ostilità che le loro poesie avrebbero suscitato sia da parte dei poeti ("per un abuso di poesia"), sia da parte dei tecnici ("per un abuso del computer").[203]

Gli esperimenti realizzati da Balestrini dimostrano come in Italia, fin dalle origini, ci sia stato un forte scetticismo nei confronti dell'intelligenza artificiale: il computer non era utilizzato tanto con l'intenzione di imitare il linguaggio umano, quanto come strumento coerente con un percorso di sperimentazione letteraria e di critica militante. Tuttavia, tralasciare questo aspetto risulterebbe avventato sia perché, nel contesto internazionale, le opere generative sono state spesso associate a riflessioni circa la possibilità o meno dell'elaboratore di simulare le attività cognitive umane, sia perché i dibattiti nati in questi anni risultano ancora oggi attuali. Una breve riflessione su questi temi consente inoltre di comprendere alcuni motivi per i quali la letteratura elettronica sia accolta ancora oggi in Italia, in molti casi, con scetticismo.

In merito alla domanda "le macchine possono pensare?", gli autori delle opere generativo-combinatorie hanno più volte sostenuto che, senza un programmatore, le macchine sono incapaci di fare qualunque cosa, come "un pianoforte senza pianista".[204] Il motivo per il quale hanno fornito spiegazioni dettagliate del funzionamento dei generatori è riconducibile appunto alla volontà di dimostrare che i computer non sono in grado di pensare in quanto, come ha scritto Strachey, "senza spiegare come lavorano, si potrebbe pensare che pensino".[205] Ci si potrebbe allora chiedere come possa un "autentico robot che scrive senza comprendere ciò che dice poiché non conosce il senso delle parole, tutto sommato grammaticalmente corrette in quanto non può infrangere le regole che

---

[202] Cfr. David Jhave Johnston, "1969: Jackson MacLow: PFR-3 Poems", *Glia.ca*, 26 agosto 2008 http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/08/26/1969-jackson-mac-low-pfr-3-poems/ Cfr. Mordecai-Mark MacLow, "Science, Technology, and Poetry: Some Thoughts on Jackson Mac Low", *Amnh.org*, gennaio-febbraio 1997 http://research.amnh.org/users/mordecai/papers/jml_fest.html#fn URL consultati il 5 aprile 2018.

[203] Cfr. Anon., "Goethe gelocht", *Der Spiegel*, n. 46, 1967, pp. 202-204. http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-46209407.html URL consultato il 5 aprile 2018.

[204] Cfr. Christopher Strachey, "The 'thinking' machine", *cit.*

[205] *Ibid*.

gli sono state imposte"[206] produrre risultati interessati e, soprattutto, convincenti.[207] Evidentemente, al di là della bravura del programmatore, un ruolo determinante è rivestito dal lettore, capace di attivare significati anche a partire dalle combinazioni più casuali (fenomeno noto come apofenia). Tale aspetto è stato ben osservato da Calvino nel noto saggio "Cibernetica e fantasmi" (1967), nel quale l'autore ha affermato di non sentirsi affatto turbato dalla possibilità di tradurre in modelli matematici anche i processi che parevano più refrattari a una formulazione numerica e a una descrizione quantitativa, in quanto, dal suo punto di vista,

> lo scrittore non è che una macchina scrivente (quando funziona bene) [...] e ciò che la terminologia romantica chiamava genio o talento o ispirazione o intuizione altro non è che trovare la strada empiricamente là dove la macchina seguirebbe un cammino sistematico (ancorché velocissimo e simultaneamente plurimo).[208]

Se, come sembravano dimostrare gli studi sulla cibernetica e la teoria dell'informazione,[209] la scrittura non è che un gioco combinatorio, e dunque l'attività dello scrittore poteva essere svolta da un congegno informatico, restava tuttavia indispensabile, per attivare il senso del testo, un essere

[206] Jean A. Baudot, *La machine à écrire mis en marche et programmée par Jean A. Baudot*, Les éditions du jour, Montréal 1964, pp. 10-11.

[207] A tal proposito ricordiamo tre eventi particolarmente significativi. Il primo è relativo a *Eliza*, capostipite di quelli che oggi chiamiamo *chatbot*, realizzato nel 1964 da Joseph Weizenbaum, membro dell'Artificial Intelligence Laboratory del MIT. Benché fu scritto con intenti parodistici, cioè proprio per dimostrare quanto fosse in realtà semplice superare il "testi di Turing" con programmi del tutto privi di intelligenza, Eliza ingannò molte persone, tra cui diversi scienziati, che non sembrarono accorgersi di stare conversando con un software; da allora la tendenza inconscia all'attribuire caratteristiche umane ai programmi viene chiamata "Eliza effect". Il *chatbot* ha avuto e continua ad avere un'influenza notevole: oltre ad aver ispirato molti *computer game* a partire dagli anni Settanta, è stato più volte implementato in diversi linguaggi. Come ha osservato Gregorio Magini, uno dei segreti del suo successo risiede nell'umorismo "sovente sopraffino" del programma. Cfr. Gregorio Magini, "Macchine che scrivono romanzi", *Nero Editions*, 4 dicembre 2017 http://not.neroeditions.com/macchine-scrivono-romanzi/ (URL consultato il 5 aprile 2018). Il secondo evento è relativo all'esperimento condotto da Couffignal a Ginevra nel 1965, quando lo scienziato chiese al pubblico di riconoscere quale tra le due poesie presentate – *Un doute agréable couleur de lotus endormi* realizzata da Calliope e una scritta dal poeta Paul Éluard – sembrasse "più poetica" e quale invece desse l'impressione di essere stata scritta da una macchina; la metà dei presenti ritenne più poetica la prima, mentre 50 su 80 risposero correttamente al secondo quesito. Un terzo, clamoroso episodio è relativo al software ideato da Baudot: utilizzato da Pierre Moretti per uno dei suoi spettacoli teatrali, il programma dell'informatico canadese venne citato in giudizio per offesa ai buoni costumi e un avvocato propose addirittura di mettere in prigione il computer, a dimostrazione che la macchina era ritenuta essere l'autore dell'opera incriminata.

[208] Italo Calvino, "Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio", *Una pietra sopra*, Einaudi, Torino 1980, p. 14.

[209] Secondo Calvino, gli studi sulla cibernetica e sulla teoria dell'informazione condotti da Shannon e Wiener e le teorie di Turing e Von Neumann hanno causato il passaggio da una percezione fluida, nebulosa e lineare del mondo (e quindi del pensiero) a una di tipo discreto (in senso matematico, cioè composto di parti separate). Per tale motivo nel saggio succitato ha scritto: "l'uomo sta cominciando a capire come si smonta e come si rimonta la più complicata e la più imprevedibile di tutte le sue macchine: il linguaggio". Tuttavia, ha osservato ancora Calvino, "ciò non semplifica le cose ma le complica", poiché ogni processo analitico, ogni divisioni in parti, tende a dare del mondo un'immagine che si va via via complicando. Ricordiamo infatti che la teoria dell'entropia dell'informazione accetta l'esistenza di un determinismo incompleto, cioè di un elemento fondamentale di casualità, in quanto la termodinamica insegna che non esiste nessun rapporto lineare e determinato tra macro-stato e i molteplici microstati che lo definiscono, non esiste cioè nessuna corrispondenza prestabilita tra rappresentazione di uno stato fisico e lo stato fisico stesso.

dotato di coscienza (e quindi inconscio), vale a dire il lettore. Per tale motivo, Calvino ha esortato a non temere la morte della letteratura, in quanto essa "continuerà a essere un luogo privilegiato della coscienza umana".[210]

Nonostante le ripetute rassicurazioni di scienziati, studiosi e degli stessi artisti, la capacità dimostrata dalle macchine di simulare l'intelligenza e la creatività umane ha determinato, e continua a determinare, non poche preoccupazioni. Da una parte, ciò è riconducibile al senso di fascinazione, soddisfazione e superiorità, ma anche di inquietudine, destato da strumenti in grado non solo di imitare, ma anche di oltrepassare le capacità umane, aspetti ben descritti, nel periodo in esame, sia da Baudot,[211] sia da Franco Lucentini.[212] Bisogna inoltre considerare la novità rappresentata dai computer, in passato soltanto immaginati, e il peso rivestito dalla stampa e dalla pubblicità delle aziende informatiche che, come è stato osservato, amplificarono le reali potenzialità degli elaboratori, associandoli peraltro alla mente umana.[213] Ad alimentare questo tipo di preoccupazioni vi furono infine le riflessioni di coloro, come Turing,[214] Strachey[215] e lo stesso Calvino,[216] che non sembravano escludere la possibilità che in futuro le produzioni di una macchina avrebbero potuto essere indistinguibili da quelle realizzate da un essere umano. Tuttavia, è bene ricordare, con Cramer, che finora le idee alla base dell'intelligenza artificiale – il linguaggio naturale, come ogni forma di arte e di espressione del pensiero umano, non è che un prodotto della computazione e può essere descritto da algoritmi; la semantica non è che una sintassi più complessa; una macchina sarà

---

[210] "L'opera continuerà a nascere, a essere giudicata, distrutta o continuamente rinnovata; ciò che sparirà sarà la figura dell'autore, questo personaggio a cui si continuano ad attribuire funzioni che non gli competono. [...] Il suo posto sarà preso da un uomo più cosciente che saprà che l'autore è una macchina e saprà come questa macchina funziona". *Ibid.*, pp. 16-17.

[211] Jean A. Baudot, *op. cit.*

[212] Franco Lucentini, "Automatopoietica", *Almanacco Letterario Bompiani*, *cit*., pp. 152-174.

[213] L'espressione "cervello elettronico" sembra infatti essere stata coniata dalla stampa statunitense in occasione della presentazione dell'ENIAC nel 1946. Cfr. Silvio Henin, Massimo Zaninelli, "Il calcolo automatico negli Stati Uniti, dalle origini al 1950", *Le Scienze*, n. 344, aprile 1997, pp. 64-72.

[214] "Tra circa cinquant'anni sarà possibile programmare i computer [...] in modo che giochino il "gioco dell'imitazione" talmente bene da fare in modo che un interlocutore medio non abbia più del 70 per cento di probabilità di identificare correttamente l'uomo e la macchina dopo cinque minuti di domande. […] credo che alla fine del secolo l'uso delle parole e il senso comune si saranno modificati a tal punto che saremo in grado di parlare di macchine pensanti senza aspettarci di essere contraddetti" (traduzione mia). Alan Turing, "Computing Machinery and Intelligence", *Mind*, n. 49, pp. 433-460 (pagina 8 della versione in pdf riportata di seguito) http://www.csee.umbc.edu/courses/471/papers/turing.pdf URL consultato il 5 aprile 2018.

[215] (Corsivo e traduzione miei): "La macchina non è in grado di fare il successivo e vitale passaggio di riconoscere che il suo comportamento è inaspettato o interessante [...] *al momento*, non ci sono prospettive riguardo alla possibilità di scrivere un programma che faccia esercitare alla macchina giudizi in tal senso. *Attualmente*, i computer possono al massimo solo fornirci il materiale grezzo per nuove idee. Lo step finale di riconoscere l'idea stessa e di realizzare che essa sia degna di considerazione deve *ancora* essere condotto da esseri umani". Christopher Strachey, "The 'thinking' machine", *Encounter, op. cit.*

[216] "Ma la letteratura come la conoscevo io era un'ostinata serie di tentativi di far stare una parola dietro l'altra seguendo certe regole definite o più spesso regole non definite né definibili ma estrapolabili da una serie di esempi *o* protocolli o regole che ci siamo inventate per l'occasione cioè che abbiamo derivato da altre regole seguite da altri e in queste operazioni l'io dell'autore si dissolve (anche una macchina scrivente in cui sia stata immessa un'istruzione potrà elaborare sulla pagina una personalità di scrittore o cambiarla a ogni opera che scrive)".

in grado di trascendere i formalismi e definire le sue proprie regole – rappresentano un'utopia che contraddice i principi base delle scienze empiriche moderne, una "speranza magica" dominata da "immaginazione culturale e fantasmi" comparsa più volte nel corso della storia e, finora, sempre disattesa.[217]

Davide Bennato[218] si è spinto ancora oltre, attribuendo alle scienze cognitive[219] e all'intelligenza artificiale la responsabilità di aver compiutamente elaborato, enunciato, istituzionalizzato ed estremizzato il meccanicismo comunicativo (la meccanizzazione della mente dell'uomo) su cui si basavano le utopie della cibernetica, finché le idee alla base della disciplina, messe sempre meno in discussione, si sono trasformate in vera e propria conoscenza tacita,

> così da fondare un mondo sociale dotato di un proprio linguaggio (scienze cognitive), una propria ontologia (meccanicismo simbolico), una propria antropologia (l'uomo di Turing), delle credenze (basate sulla analogia uomo-computer): in pratica una vera e propria ideologia intesa come visione totalizzante".[220]

---

[217] "L'intero campo della 'intelligenza artificiale' è alquanto curioso in quanto non esiste ancora una conclamata nozione scientifica di intelligenza. Quindi non esiste un obiettivo di ricerca chiaramente definito. Se l'intelligenza, per esempio, è definita semplicemente come calcolo logico-matematico, allora i computer sono sicuramente macchine intelligenti. Se l'intelligenza è definita attraverso la capacità di formare delle opinioni, allora un termostato è 'intelligente' in quanto ha l'opinione che una stanza sia troppo fredda o troppo calda [...]. La I.A. contraddice i principi di base della moderna scienza empirica. Si suppone che la ricerca si basi sull'osservazione e sull'euristica, non su nozioni o categorie che non sono nemmeno chiaramente definite. A differenza della scienza empirica, la I.A. come esemplificato dal test di Turing conosce i suoi risultati includendovi in anticipo la prova. Cerca un processo che si adatti al risultato e alla prova predefiniti, costringendo la realtà ad adattarsi al risultato invece di avere un risultato che si adatti alla realtà. Questo rende la ricerca nel campo della I.A. un'erede della scienza scolastica medievale e rende le questioni filosofiche da essa sollevate molto simili a quelle del lullismo" (traduzione mia). Cfr. Florian Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, *op. cit.* pp. 108-109. I primi a criticare la struttura "ideologica" dell'IA furono Hubert Dreyfus e Weizenbaum. Il filosofo americano ha individuato e analizzato sistematicamente gli assiomi su cui si fonda "l'intelligenza artificiale mostrandone non solo la parzialità, ma anche la scarsa consapevolezza filosofica, nella convinzione che il tipo di intelligenza a cui fanno riferimento i teorici della disciplina non è umana (che invece è fondamentalmente corporea e legata a concetto di situazione), bensì astratta. L'autore di *Eliza* ha più volte ribadito l'esistenza di atti del pensiero che dovrebbero essere esclusivamente appannaggio degli uomini e che andrebbero difesi dal tentativo della scienza di ascriverli a sé, poiché quelle che la conoscenza scientifica mostra come verità della natura sono in realtà giudizi umani fallibili. Weizenbaum ha avanzato inoltre due obiezioni, una di ordine metodologico, basata sulla riflessione che una macchina non applica leggi scientifiche, ma è l'incarnazione stessa di quelle leggi e queste sono state create dall'uomo; la seconda obiezione, di ordine etico, sottolinea che la ragione strumentale sottesa alla tecnologia del computer rischia di trasformare l'uomo in uno strumento di un'ideologia cieca, incapace di porsi il concetto di responsabilità. Interessante infine il punto di vista di Harry M. Collins, che ha definito l'intelligenza artificiale una "protesi sociale": ciò implica, da una parte, la necessità del suo inserimento all'interno di un organismo sociale più ampio e, dall'altra, che le attività riproducibili da un computer coincidono esclusivamente con quelle che la struttura sociale ha reso così strutturate da poter essere formalizzate. Cfr. Davide Bennato, *op. cit.*

[218] Cfr. Davide Bennato, *op. cit.*

[219] Con il termine scienze cognitive si definisce un campo di studi il cui scopo è quello di studiare la conoscenza, definita come capacità di elaborare simboli, in ogni suo aspetto. Le caratteristiche fondamentali della scienza cognitiva sono: una spiegazione basata sul concetto di rappresentazione mentale, il computer preso come modello della mente umana, il sottodimensionamento di variabili come le emozioni, la storia, la cultura e il contesto, una forte impostazione interdisciplinare, un nuovo modo per affrontare problemi gnoseologici classici della filosofia occidentale. *Ibid*., p. 60.

[220] *Ibid*., p. 65.

1.6. La letteratura combinatoria analogica

Appare utile, a questo punto, soffermarsi sulle numerose opere combinatorie analogiche realizzate in questi anni, sia perché dimostrano che sperimentazioni "estreme" possono essere condotte anche senza l'utilizzo di dispositivi elettronici, sia perché risultano particolarmente utili per comprendere alcune caratteristiche della letteratura elettronica. Come le opere elettroniche, anche quelle combinatorie concepite per il medium cartaceo presentano una struttura altamente formalizzata, basata su regole matematiche (nella maggior parte dei casi possono infatti essere agevolmente trasposte in digitale); inoltre, si avvalgono di procedimenti di scrittura non lineare che portano ai limiti le *affordance* del medium, imponendo al lettore nuove regole di lettura e manipolazione dell'oggetto libro; di conseguenza, come nella letteratura elettronica, anche in questo caso possiamo parlare di ergodicità: opere di questo tipo richiedono cioè uno sforzo non banale per essere non più "lette", ma fruite, manipolate, esplorate, interagite, *giocate*. È importante precisare, inoltre, che tali opere non vanno intese come mere curiosità degli anni Sessanta, sia perché molte continuano a essere ristampate, sia perché esistono esempi recenti,[221] a dimostrazione che questi "libri aumentati" hanno ancora molto da dire, soprattutto oggi.

Possiamo distinguere, con Paolo Albani,[222] due tipologie di romanzi a struttura combinatoria: quelli in formato cartaceo, in forma di libro tradizionale o in cofanetto con pagine sciolte, e quelli in formato elettronico, sui quali ci soffermeremo in seguito. Tra i romanzi del primo tipo ricordiamo *Fuoco pallido* (1961) di Vladimir Nabokov[223] e *Il gioco del mondo. Rayuela* (1963) di Julio Cortázar.[224] In Italia invece, oltre a *Tristano*, ricordiamo *L'oblò* (1964) di Adriano Spatola, *Il Giuoco dell'Oca* (1967) di Sanguineti e i romanzi combinatori di Calvino, tra cui *Il Castello dei destini incrociati* (1969), *La Taverna dei destini incrociati* (1973) e *Le città invisibili* (1972). Tra i romanzi combinatori realizzati dall'Oulipo, ricordiamo *La vita istruzione per l'uso* (1978) di Georges Perec e *Un racconto a modo vostro* di Raymond Queneau (1967) ispirato, come ha dichiarato lo stesso autore, alle istruzioni destinate ai computer e la cui struttura a grafo, affine a

[221] Tra questi ricordiamo: *4321* di Paul Auster (2017); *S. La nave di Teseo* (2013) di Doug Dorst e J.J. Abrams; *Tree of Codes* (2010) di Jonathan Safran Foer; *Infinite Jest* (1996) di David Foster Wallace; *Tre tristi tigri* (1994) di Guillermo Cabrera Infante.

[222] Cfr. Paolo Albani, *La letteratura come gioco combinatorio*, saggio presentato in occasione della conferenza nell'ambito della manifestazione intitolata "Lingua e parola", Pesaro, 17 ottobre 2015 http://www.paoloalbani.it/Letteraturacombinatoria.pdf URL consultato il 5 aprile 2018.

[223] Come è noto, è stato definito da Calvino un "iper-romanzo" in quanto caratterizzato da una struttura labirintica, per cui il testo funziona come una macchina per moltiplicare le narrazioni: le parti di cui si compone, infatti, sviluppano in modi diversi un nucleo comune e, agendo su una cornice che li determina e che ne è determinata, fa sì che il testo risulti costruito da molte storie intrecciate fra loro che danno a loro volta vita a infiniti universi contemporanei in cui tutte le possibilità vengono realizzate in tutte le combinazioni possibili. Cfr. Italo Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Garzanti, Milano 1988, pp. 116-120.

[224] Romanzo molto citato in quanto ha reso esplicite e spettacolari le dinamiche di cui stiamo parlando.

quella solitamente utilizzata per la scrittura di programmi informatici, ricorda i *librigame*, di cui parleremo nel prossimo capitolo. Tra le opere cartacee che non rispecchiano il formato libro tradizionale possiamo ricordare C*omposizione n. 1* (1960) di Marc Saporta, *In balìa di una sorte avversa* (1969) di Bryan Stanley Johnson e *Cent mille milliards de poèmes* di Raymond Queneau (1961), "rudimentale modello di macchina per costruire sonetti"[225] in cui il particolare formato,[226] le rime e la struttura grammaticale consentono al fruitore di comporre, potenzialmente, appunto 10^{14} sonetti. Come ha osservato Claude Berge, la logica adottata da Queneau è di tipo "esponenziale" (gli elementi sono cioè combinabili secondo un ordine stabilito) a differenza di quella utilizzata da Saporta, che è di tipo "fattoriale" (in quanto composto da pagine sciolte, le combinazioni dei frammenti sono totalmente affidate al caso) e ciò determina differenti gradi di libertà concessi al lettore.[227] In merito alla famosa opera-installazione dello scrittore francese, possiamo notare che questi sembra quasi aver preso alla lettera le parole di Giovanni Pozzi, "se il supporto dovesse adattarsi alla natura della trascrizione, il nostro sistema imporrebbe l'uso di strisce di materia larghe quanto basti ad accogliere la linea retta e lunghe quanto paia necessario a ospitare la trascrizione del messaggio".[228] È inoltre interessante osservare le indicazioni fornite da Queneau nelle "istruzioni per l'uso" poste a introduzione del libro:

> calcolando 45″ per leggere un sonetto e 15″ per cambiare la disposizione delle striscioline, per otto ore al giorno e duecento giorni all'anno, se ne ha per più di un milione di secoli di lettura. Oppure, leggendo tutta la giornata per 365 giorni l'anno, si arriva a 190.258.751 anni più qualche spicciolo (senza calcolare gli anni bisestili e altri dettagli).[229]

In merito a questa tendenza, molto diffusa in ambito combinatorio, un punto di vista interessante è avanzato ancora una volta da Pozzi:

> se gli autori procedono con tanta caparbia a trascrivere tutti i possibili esiti delle combinazioni, nonostante la monotonia irritante e sfiancante dell'impresa, non è per provare la giustezza del teorema (che risulta evidente alla semplice verifica

[225] Italo Calvino, *Cibernetica e Fantasmi*, *op. cit*., p. 14.

[226] Un volume di grande formato le cui pagine sono tagliate in strisce orizzontali in modo che ogni striscia contiene uno dei quattordici versi dei dieci sonetti stampati su ciascuna pagina; in tal modo, sollevando le strisce, ciascun verso può essere sostituito con uno delle altre pagine. Un esempio può essere visto nel seguente video: http://www.youtube.com/watch?v=2NhFoSFNQMQ URL consultato il 5 aprile 2018.

[227] Cfr. Marco Fulvio Barozzi, "La matematica come struttura letteraria: la combinatoria", *Archimede*, n. 3, 2016 http://keespopinga.blogspot.it/2017/10/la-matematica-come-struttura-letteraria.html URL consultato il 5 aprile 2018.

[228] Giovanni Pozzi, *La parola dipinta*, Adelphi, Milano 2002, p. 34.

[229] Raimond Queneau, "100 000 000 000 000 di poesie. Istruzioni per l'uso", *Segni, cifre e lettere e altri saggi*, Einaudi, Torino 1981, pp. 50-51.

> dello schema metrico) bensì per sottoporre all'occhio il concetto dell'infinità cosmica che vi è implicito a prescindere dal tenore del messaggio linguistico.[230]

L'insistenza sul tempo necessario a leggere tutte le combinazioni possibili, dunque, "comunica l'idea che tempo e spazio siano una scatola a sorpresa che contiene solo parole",[231] che sia cioè possibile perseguire l'idea di un numero infinito e di una letteratura realmente artificiale: la combinatoria diventa così un modo per esplorare il mondo, per dare conto, nonostante il numero finito di elementi, delle sue infinite possibilità. L'opera di Queneau è importante anche perché, nella postfazione, François Le Lionnais coniò l'espressione "letteratura combinatoria", riferendosi all'insieme delle pratiche letterarie in cui l'opera non fissa una volta per tutte la sequenzialità dei brani di testo che la compongono, ma ne prescrive la ricombinazione secondo procedimenti formalizzati. Questo gioco del *fare* letterario delega così al lettore una parte considerevole della funzione autoriale; ciò che questa letteratura restituisce non è un *prodotto* letterario, ma un *metodo di produzione*, un oggetto a metà strada tra l'opera e la struttura. Il carattere "potenziale" della scrittura praticata dall'Oulipo è riconducibile al suo essere una letteratura ancora da farsi attraverso l'uso di particolari procedure linguistiche, i noti *contraintes*, vincoli formali arbitrari più o meno espliciti. Come ha affermato lo stesso Queneau: "un oulipiano è un topo che costruisce il labirinto da cui si propone di uscire più tardi". Si comprende quindi che tali vincoli non sono percepiti come limitazioni, ma come stimolo creativo, strumenti in grado di aumentare la creatività.

Anche se materialmente non si sono mai serviti del computer,[232] ragione per cui, nel 1981, una parte dei membri si distaccherà dall'Oulipo per fondare ALAMO (Atelier de Littérature Assisté par la Mathématique et l'Ordinateur), i matematici e letterati che onoravano la letteratura potenziale alla fioca luce del "laboratorio di cucito"[233] hanno avuto un ruolo importante nella storia della letteratura elettronica per il loro approccio artigianale, ludico e sperimentale, che ha ispirato e continua a

---

230 Giovanni Pozzi, *op. cit.*, p. 317.

231 *Ibid*.

232 Questo è un aspetto importante: se da una parte è necessario tener conto dei media in cui nascono le opere di letteratura elettronica in quanto ne condizionano la fruizione e la stessa estetica, è altrettanto necessario non dimenticare che l'aspetto fondamentale risiede nelle singole intenzioni poetiche e non nella tecnologia in sé. Come ha osservato Eduardo Kac, è proprio in virtù del malessere generato da e attraverso la tecnologia che lo scrittore si impone di rimodellare e trasformare la stessa tecnologia in uno strumento dell'immaginazione. "La poesia libera il linguaggio dai suoi vincoli ordinari. La *media poetry* è un agente fondamentale nello spingere il linguaggio in un nuovo ed eccitante dominio dell'esperienza umana". Cfr. Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: an International Anthology*, Intellect Books, Bristol, Chicago 2007, pp. 7-10. Brody Condon ha ribadito con forza questo aspetto affermando: "ogni volta che si descrivono questi artisti attraverso il materiale, li si sta penalizzando e non aiutando […] è una cosa che riguarda le idee, non il materiale. Non me ne frega un c***o dei new media". Cfr. Domenico Quaranta, Yvez Bernard, *Holy Fire. Art of the Digital Age*, catalogo della mostra, IMAL, Brusselles, FPEditions Brescia 2008, p. 91.

233 Il termine "*ouvroir*" in francese indica il laboratorio di cucito in un convento di monache o in un istituto di beneficenza.

ispirare molti hacker/scrittori.[234] Un altro grande merito dell'Oulipo è riconducibile alla messa in risalto delle contraddizioni insite in una scienza oggettiva, come quella promulgata da Bense, e in un soggettivismo romantico come quello neo-metafisico portato avanti da Cage o Gysin: utilizzando metodi computazionali non per annullare la soggettività, ma al contrario per incanalarla e potenziarla, i membri dell'Oulipo hanno dimostrato che una cosa non esclude l'altra, che è cioè possibile esprimere la propria soggettività anche avvalendosi di metodi scientifici. Questo perché, come ha efficacemente dimostrato *Die Maschine*[235] di Perec, brillante satira sugli esperimenti "alla Bense" e probabilmente la prima opera di arte computazionale incentrata sull'estetica del *crash*, anche nel più semplice dei formalismi risiede la semantica e con essa gli aspetti culturali. Come hanno più volte osservato gli studiosi dei nuovi media, infatti, sarebbe riduttivo e utopico pensare al codice solo in termini informatici; al contrario, come ha sottolineato Cramer,

> il software è una pratica culturale composta da:
> (a) algoritmi,
> (b) eventualmente, ma non necessariamente, in congiunzione con macchine reali o immaginarie,
> (c) interazione umana nel senso generale di appropriazione e utilizzo culturale e
> (d) immaginazione speculativa.[236]

Ciò è particolarmente evidente, ad esempio, in *Poèmes Algol*, raccolta di poesie scritte nel 1968 da

---

[234] Si veda, a titolo di esempio, il forum dell'edizione del 2015 di *NaNoGenMo*, progetto ideato da Darius Kazemi nel 2013 in cui si cita espressamente l'Oulipo come fonte di ispirazione http://github.com/dariusk/nanogenmo-2015/issues/1 URL consultato il 5 aprile 2018.

[235] *Die Maschine* (La macchina) è una sceneggiatura radiofonica scritta da Perec in collaborazione con il traduttore Eugen Helmlé commissionata, nel 1968, da Saarländischer Rundfunk. L'opera simula un elaboratore intento alla "dissezione" di una celebre poesia di Johann Wolfgang von Goethe, che viene sottoposta a numerose analisi e trasformazioni (permutazioni, analisi sintattiche, letture retrograde e molte altre tecniche, alcune delle quali ideate dalla stessa Oulipo). Le analisi però non sono condotte da un computer, ma da esseri umani che appunto "simulano" la macchina, determinando improbabili e spesso esilaranti risultati. È possibile ascoltare l'audio dell'opera, in tedesco, al seguente indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=pu6TACgAdTI. La corrispettiva trascrizione inglese della sceneggiatura originale è invece consultabile all'indirizzo: http://monoskop.org/images/6/62/Perec_Georges_The_Machine.pdf (URL consultati il 5 aprile 2018.). Per un'analisi dell'opera rimandiamo al saggio di Florian Cramer *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, pp. 109- 111. È bene sottolineare che l'Oulipo non è l'unico movimento di quegli anni fortemente critico nei confronti dell'estetica generativa: ricordiamo ad esempio la dimostrazione organizzata dalla sezione tedesca della Internazionale Situazionista nel gennaio 1959: i membri della IS annunciarono una lettura pubblica di Bense. Quando il pubblico entrò nella sala, venne acceso un registratore e una voce annunciò che Bense, impossibilitato a intervenire di persona, avrebbe eseguito il suo intervento in "forma cibernetica". Da quel momento dal registratore vennero emessi una serie di *cut-up non sense* contenenti missaggi di frasi in tedesco, latino e francese e citazioni distorte di Karl Marx e Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Sembra che il pubblico rimase fino alla fine e applaudì. I Situazionisti furono molto critici anche nei confronti di Moles, come dimostra ad esempio l'articolo di Guy Debord pubblicato nella nona edizione del giornale del movimento. Tuttavia, come abbiamo già osservato, la poetica situazionista è ben diversa da quella dell'Oulipo: i primi infatti si schierarono contro le nuove tecnologie applicate alle arti, contrapponendo al "neocostruttivismo di Bense, che il pittore danese Asger Jorn definì "l'equivalente tedesco del sistematico, paradialettico e mortalmente noioso pensiero lettrista", il concetto post-romantico e post-surrealista di soggettività estetica. Cfr. Florian Cramer, *op. cit.* pp. 70-71.

[236] Cfr. Florian Cramer, *op. cit*. p.124.

Noël Arnaud, ex membro del Collège de Pataphysique e co-fondatore dell'Oulipo: ispirandosi alle parole di Le Lionnais contenute nel primo manifesto dell'Oulipo (1962),[237] Arnaud ha composto le poesie, di cui riportiamo un estratto, utilizzando esclusivamente la sintassi di base del linguaggio di programmazione Algol.

Algol	**Traduzione**	**Algol**	**Traduzione**	**Algol**	**Traduzione**	**Algol**	**Traduzione**
true	vrai	for	pour	begin	début	array	tableau
false	faux	do	faire	end	fin	sqitch	aguillage
goto	aller à	step	pas	own	rémanent	procedure	procédure
if	si	until	jusqu'a	Boolean	booléen	string	chaîne
then	alors	while	tant que	integer	entier	label	étiquette
else	sinon	comment	commentaire	real	réel	value	valeur

DÉBUT

Pour aller à chaîne
faire étiquette
alors vrai tableau
sinon valeur.

ALGORICHE

(pauvre de sens)

Si pas
pour si
faux pas
pas si.

ALGORICHE

(riche de sens)

Si pour faire fin
faut faire faux
pour faire faux
faut faire fin.[238]

[237] Nello spirito della letteratura sperimentale, Le Lionnais ipotizzò "incursioni [. . .] nell'area dei vocabolari speciali (corvi, volpi, delfini, linguaggio informatico Algol, ecc.)!. François Le Lionnais, "Lipo: First manifesto", Warren F. Motte (a cura di) *Oulipo. A Primer of Potential Literature*, University of Nebraska Press, Londra 1986, p. 27.

[238] Noël Arnaud, *Poèmes Algol*, Temps mélés, Parigi 1968.

Evidentemente, le poesie realizzate da Arnaud non sono eseguibili dal computer; le parole chiave del linguaggio di programmazione sono state infatti tradotte in francese e completamente svincolate dal contesto in cui sono normalmente utilizzate: con Arnaud, per la prima volta, un linguaggio di programmazione ha cessato di essere visto come strumento da utilizzare per un altro fine diventando oggetto estetico, dotato quindi di qualità poetiche proprie. Affermare che i codici siano dotati di senso vuol dire riconoscere la computazione come fenomeno culturale: se infatti, come ha scritto Cramer, "anche il formalismo più semplice richiede simboli con cui può essere espresso e i simboli posseggono connotazioni culturali",[239] ogni codice è inevitabilmente portatore di significati e non può quindi essere scisso dalla soggettività umana. Svelando i meccanismi di produzione di un linguaggio pseudo-naturale, Arnaud ha inoltre implicitamente sottolineato che anche il linguaggio naturale può essere computabile in sé, in virtù della sua astrazione e della grammatica, che rappresenta a tutti gli effetti un set di istruzioni, un algoritmo.

In questo periodo, nel contesto internazionale nacquero altri generi che in Italia si svilupperanno solo nei decenni successivi; tra questi ricordiamo la *ASCII art*,[240] la *videopoesia*, il cui primo esempio è rappresentato da *Roda Lume* realizzata da Ernesto Manuel de Melo e Castro nel 1968[241] e le poesie ipertestuali, inaugurate nello stesso anno dal matematico statunitense Jim Rosenberg.[242]

---

[239] Florian Cramer, *op. cit.*, p. 3.

[240] Nel 1968 il codice per la codifica dei caratteri inventato nel 1961 per semplificare la comunicazione tra i diversi linguaggi di elaborazione di dati venne proclamato standard e divenne ASCII (acronimo di American Standard Code for Information Interchange, Codice Standard Americano per lo Scambio di Informazioni). L'ASCII è la forma più diffusa di rappresentazione dei caratteri alfanumerici usati nei computer: comprende 256 caratteri (tra numeri, lettere maiuscole e minuscole, segni d'interpunzione, operatori aritmetici e simboli di comando per l'apparato) e a ogni carattere corrisponde un codice binario. Il codice ASCII venne ben presto usato come escamotage per aggirare i limiti tecnici ed estetici dei terminali dell'epoca: la *ASCII art* è appunto la pratica di realizzare pittogrammi e pattern visivi avvalendosi esclusivamente dei caratteri inclusi nell'ASCII. La *ASCII art* esplose con la diffusione di internet; tuttavia pratiche artistiche simili si riscontrarono già nei primi anni del Novecento grazie alla telescrivente. Per approfondimenti si rimanda a: Anon., "The History of ASCII (Text) Art" http://www.oocities.org/spunk1111/history.htm e a Vuk Cosic, "3D ASCII, An Autobiography" http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm URL consultati il 5 aprile 2018.

[241] E. M. de Melo e Castro, *Roda Lume*, 1968. Il video è visibile all'indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=_85kccMsaJA (URL consultato il 5 aprile 2018.). Per approfondimenti si rimanda a: E. M. de Melo e Castro, "Videopoetry", Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: An International Anthology*, *op. cit.*, p.176.

[242] Nel 1968 Rosenberg diede inizio alla serie delle Diagram Poems o "Hypertext in the Open Air", le cui versioni 6.4 e 6.10 sono state incluse nella *Electronic Literature Collection*, volume 1 e che lo scrittore continuerà per tutta la vita. Le poesie i contraddistinguono per la modalità sintattica in cui sono organizzate le unità del testo: la notazione diagrammatica, visivamente e algoritmicamente realizzata grazie al sistema interattivo Squeak, agisce come una sorta di sintassi esterna che consente al lettore non già di selezionare semplicemente un link, ma di esplorare i cluster dei testi sovrapposti. Come ha scritto Rosenberg: "l'interattività consente di aprire le giustapposizioni in modo che i livelli nel cluster possano occupare lo stesso spazio ed essere leggibili. Un problema che abbiamo tutti: la molteplicità, tutti noi dobbiamo occupare lo stesso spazio nel mondo, non fare danni, ma essere comunque liberi. Portando la molteplicità all'interno del pensiero, della frase: il pensiero come mondo. In un tempo dove il nostro mondo soffre molto, abbiamo bisogno di maggiore molteplicità di pensiero". Traduzione mia http://collection.eliterature.org/1/works/rosenberg__diagrams_6_4_and_10.html URL consultato il 5 aprile 2018.

1.7. Gli anni Settanta: verso l'informatica di massa

Gli anni Sessanta si chiusero con un evento che segnò il definitivo ingresso in una nuova età della scienza: il 9 dicembre 1968, presso il Civic Auditorium di San Francisco, in occasione della Fall Joint Computer Conference, Douglas Engelbart descrisse e utilizzò dal vivo, in una presentazione multimediale, i sistemi a finestre multiple, il mouse, la videoconferenza, l'elaborazione cooperativa di testi e altri strumenti sviluppati presso l'Augmentation Research Center da un ristretto gruppo di persone che condividevano l'intuizione avuta dallo stesso Engelbart in seguito alla lettura del saggio *As we may Think* di Vannevar Bush: i computer potevano essere utili non solo per effettuare, rapidamente e con precisione, enormi quantità di calcoli, ma anche per amplificare, estendere le facoltà dell'intelletto umano. Come ha scritto Gubitosa: "Engelbart, in soli novanta minuti, getta le basi per una nuova tecnologia, una nuova industria e un nuovo modello di sviluppo dell'informatica, aprendo le porte del personal computer".[243]

Se le innovazioni nel campo dell'interazione umano-computer elaborate in questi anni presso lo Xerox PARC richiederanno oltre un decennio per essere accolte dal mercato, negli anni Settanta si ebbero in ogni caso una serie di eventi cruciali per gli sviluppi tecnologici futuri, resi possibili dall'invenzione, nel 1971, del primo microprocessore della storia, l'Intel 4004, a opera di Federico Faggin, che permise di realizzare apparecchi sempre più piccoli a costi sempre più accessibili.

Un primo, celebre esempio di questi "minicomputer" fu l'Altair 8800, capostipite dei *vaporwave*[244] che segnerà l'avvento degli *home computer* intorno ai quali si raccoglierà la seconda generazione di hacker, gli "hacker dell'hardware" (così chiamati per distinguerli dagli studenti del MIT della prima generazione, "hacker dei mainframe") riuniti presso l'Homebrew Computer Club di Menlo Park, in California. È in questi anni che è nata infatti la "saga" della Silicon Valley, che può essere intesa come rilettura, in chiave tecnologica, del "sogno americano" alimentato dalla capacità di far passare per innovazioni tecnologiche quelle che possono invece essere considerate pure strategie di marketing.[245] Nel 1975 un membro dell'Homebrew Computer Club, William Gates scrisse, assieme all'ex compagno di università Paul Allen, un interprete in Basic per l'Altair: sarà il primo software venduto dalla neonata azienda Micro-Soft (il trattino scomparirà nel 1976) e il primo esempio di

[243] Carlo Gubitosa, *op. cit.* p. 98.

[244] I "vaporwave" sono prodotti informatici pubblicizzati ancora prima che ne sia stata ultimata la realizzazione: la fotografia dell'Altair 8800 riprodotta nel numero di gennaio del 1975 della rivista *Popular Electronics*, infatti, è quella di un apparecchio realizzato *ad hoc* per la presentazione del prodotto e assolutamente non funzionante.

[245] Si può affermare, infatti, che l'ultima vera innovazione tecnologica sia stata lo sviluppo del microprocessore di Faggin: facendo nascere un mercato basato non sullo sviluppo tecnologico, bensì sul design o sulla tipologia di utenti, Altair ha dato origine a un'industria il cui punto di forza non si basa tanto sulla ricerca scientifica, quanto sulla capacità di immaginare nuovi consumatori, un'industria cioè completamente fondata sul marketing. Cfr. Marcello Zane, *op. cit*., p. 80.

software proprietario, con la conseguente nascita della pirateria informatica e del movimento del "software libero"[246] promosso da Richard Stallman. Nel luglio dello stesso anno, altri due membri del Club, Stephen Jobs e Stephen Wozniak, costruirono l'Apple I fondando, l'anno successivo, l'omonima azienda. Nel 1977, a pochi mesi l'una dall'altra, Commodore con il PET 2001, Apple con l'Apple II e Radio Shack con il TRS-80 diedero il via ufficiale all'era del *personal computer.* È doveroso sottolineare il peso rivestito dall'Apple II, primo computer in grado di generare una grafica a colori (qualità che lo renderà ben presto, anche in Italia, il favorito soprattutto nei settori dell'editoria e della grafica pubblicitaria) e il primo microcomputer a essere venduto già assemblato. Il *game designer* Bill Budge ha definito l'Apple II un prodotto e un acceleratore della cultura hacker, ricordando come i giochi da lui realizzati proprio per Apple II avessero portato la generazione dei futuri ingegneri di Google a intraprendere una carriera in questo settore già in giovane età.[247] Negli anni Settanta vennero inoltre realizzati il linguaggio di programmazione ad alto livello C (1972), ancora oggi molto diffuso e la tecnologia LCD (Liquid Crystal Display) sviluppata dalla società giapponese SHARP nel 1973, mentre nello stesso anno Martin Cooper inventò il telefono cellulare. Già nel 1971, invece, Raymond Samuel Tomlinson aveva inviato la prima e-mail, inserendo la famosa "@" nell'indirizzo; lo stesso anno, Bob Kahn e Vinton Cerf iniziarono a lavorare al protocollo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) che, nel 1974, divenne lo standard della trasmissioni dei dati, determinando la fuoriuscita della rete Arpanet dagli ambiti universitari e governativi. Al 1973 risale inoltre il prototipo, realizzato negli Stati Uniti, di quelle che saranno le "bacheche elettroniche" (BBS), mentre dal 1978 al 1989 in Francia e Brasile si diffuse Minitel, la rete elettronica pre-internet che sarà utilizzata da numerosi artisti per la realizzazione di performance e riviste telematiche.[248] Ricordiamo infine l'invenzione del CD (1979) e la nascita, il 12 aprile stesso anno, delle *emoticon* grazie a un'intuizione di Kevin MacKenzie.

In Italia, invece, a inizio anni Settanta vi fu un vivace dibattito sulle possibilità ancora inespresse dei calcolatori per l'organizzazione dei servizi per i cittadini e le imprese. Nel 1976 la domanda che circolava tra gli italiani era la stessa di quindici anni prima: "serve a qualcosa?".[249] Non sembrava ancora essersi radicata una cultura aziendale relativa all'utilizzo degli strumenti informatici: a

---

246 http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.it.html URL consultato il 5 aprile 2018.

247 Cfr. Adrienne Lafrance, "How Early Computer Games Influenced Internet Culture", *The Atlantic*, 14 aprile 2016 http://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/04/how-early-computer-games-influenced-internet-culture/478167/ URL consultato il 5 aprile 2018.

248 Ricordiamo la rivista *Art-Accès* fondata da d'Orlan e Frédéric Develay (1985); tra le sperimentazioni artistiche citiamo: *Labyrinthe* di Marc Danjean (1983), *La vallée aux images* di Jean-Claude Anglade (1988), *Zénaïde et Charlotte à l'assaut des médias* di Fred Forest (1989), *Artbox, sur le réseau I.P. Sharp* di Bob Adrian e *Terminal Art* di Roy Ascott, entrambe del 1980.

249 Cfr. Marcello Zane, *op. cit*., p. 77.

prevalere era piuttosto l'idea che utilizzare un computer fosse un compito riservato a pochi specialisti; a ciò va aggiunto il clima di incertezza sulle prospettive di un settore, come quello informatico, che si sperava potesse contare sui costruttori nazionali, ma che invece finirà per dipendere dal mercato estero. Verso la fine degli anni Settanta, infatti, l'Italia fu letteralmente invasa dai minicomputer che, tuttavia, apparivano ben diversi rispetto alle aspettative, generando delusione e rabbia soprattutto da parte delle imprese; a tal proposito Zane ha parlato di "situazioni kafkiane" e di una "giungla" popolata da "piazzisti" senza scrupoli.[250] I dati sono sconcertanti: solo il 5-10% delle industrie riusciva a usare autonomamente i modelli acquistati; per venire incontro agli utenti si svilupparono numerose aziende di software ed elaborazione di dati che operavano anche su scala locale, la cui presenza divenne essenziale. In questi anni vi fu inoltre il passaggio dalle schede perforate alle CLI (*Command-Line Interface* o interfacce a righe di comando) e fu dunque possibile inserire i dati in tempo reale attraverso nastri o sistemi video. Inoltre, nonostante gli immediati e positivi risultati ottenuti dalla Olivetti in seguito agli investimenti nel settore informatico,[251] il mercato italiano, in attesa di un Piano Nazionale che tardava a venire, continuò a subire la presenza del colosso IBM e della sua pubblicità ai limiti dell'ingannevole, volta a ostacolare quella che venne definita la "filosofia dell'informatica distribuita".[252]

Il panorama internazionale degli anni Settanta è stato piuttosto ricco di iniziative e di opere legate all'arte elettronica: all'ottobre 1970 risale il più noto esempio di automa cellulare, *Game of Life* (Il Gioco della vita), sviluppato dal matematico inglese John Conway e pubblicato sulla rubrica "Giochi matematici" della rivista *Scientific American*; lo stesso anno venne fondata, a New York, la rivista *Radical Software*, importante esempio di *networking* in grado di creare attorno a sé una vera e propria comunità. Oltre a essere stata tra le prime pubblicazioni a proporre riflessioni estetiche e politiche sui media, la rivista ha diffuso un'idea di software inteso come "arte dematerializzata", che sarà poi ripresa nella mostra *Software* realizzata nel 1970 presso il Jewish Museum di New York a cura di Jack Burnham. Tra gli altri eventi che si sono rivelate fondamentali per il futuro dell'arte elettronica ricordiamo: la mostra di computer art *Arteônica*[253] ideata da Waldemar Cordeiro nel 1971 in Brasile, che intese evidenziare la portata democratica delle tecnologie informatiche; la mostra dedicata a Manfred Mohr, svoltasi nel maggio 1971 presso l'ARC (Museo d'Arte moderna) di

[250] *Ibid*., p. 85.

[251] Da ricordare il P6060, il primo personal computer al mondo venduto come sistema pre-assemblato funzionante (e il primo al mondo a incorporare il lettore di floppy disk) presentato nell'aprile 1975 alla fiera di Hannover.

[252] Cfr. Marcello Zane, *op. cit.,* p. 87.

[253] Cfr. Waldemar Cordeiro, "Arteônica: Electronic Art", *Leonardo*, vol. 30, n. 1, febbraio 1997 http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/cordeiro.html Nel catalogo della mostra è inoltre possibile consultare alcune opere di *computer plotter-art* realizzate in quegli anni dall'artista di origine romana. Waldemar Cordeiro, "Arteônica", catalogo della mostra, agosto 1993 http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf URL consultati il 5 aprile 2018.

Parigi, primo caso al mondo di esposizione museale di opere interamente realizzate al computer ed *Europalia*, la prima mostra di poesie generative, realizzata nel 1975 a Brusselles.[254] Tra i principali festival realizzati in ambito internazionale sono da ricordare il celebre *Ars Electronica*, inaugurato a Linz nel 1979 e diventato annuale a partire dal 1986 e *Siggraph*, festival itinerante dedicato alle arti digitali nato a Chicago nel 1973, mentre tra i più importanti centri fondati in questi anni ricordiamo *The Kitchen*, un ormai storico centro per il video, la musica, la performance e la danza fondato nel 1971 a New York dai videoartisti Woody e Steina Vasulka e il *CalArts* (Californian Art Institute), centro per lo studio del film d'animazione fondato nel 1972 da Walt Disney. Nel 1976 uscì nelle sale cinematografiche *Futureworld*, il primo film ad aver utilizzato la computer grafica in 3D, mentre è del 1977 il primo episodio di *Star Wars*. Tornando al contesto letterario, nel 1971 l'informatico, scrittore e attivista statunitense Michael Hart diede il via al "Progetto Gutenberg", mentre nel 1973 Richard W. Bailey pubblicò *Computer Poems*,[255] la prima antologia di poesie generative edita negli Stati Uniti, che raccoglieva le opere di sedici autori, tra cui Louis Milic autore, nel 1971 di "The Possible Usefulness of Poetry Generation",[256] un breve saggio che, assieme a quello realizzato, lo stesso anno, dal matematico e programmatore Gerrit Krol per descrivere il generatore poetico da lui ideato, APPI (*Automatic Poetry by Pointed Information*),[257] risulta particolarmente interessante per approfondire le motivazioni che indussero alcuni artisti a cimentarsi con questa prassi compositiva. Ricordiamo, inoltre, *Compoëzie*, raccolta di poesie generative realizzate da Greta Monach pubblicata a Brusselles nel 1973; le *Computer Poems* di Marc Adrian, tra i precursori della poesia animata, esposte all'Institut of Contemporary Arts di Dover nel 1974; *Energy Crisis Poems* realizzate da Rjs e pubblicate da Ground Zero nel 1974; la raccolta *Poemas V2: poesía compuesta por una computadora* realizzata da Angel Carmona e pubblicate nel 1976 dalla spagnola Producciones Editoriales, le cui pagine replicavano gli originali listati cartacei così come emessi dal computer IBM; l'*Automated Novel Writer* sviluppato da Sheldon Klein nel 1973; il sistema *Talespin* ideato da James Meehan nel 1977, che permetteva di introdurre informazioni utili a definire la "personalità" dei personaggi della storia generata; le

[254] In occasione della mostra Paul Braffort realizzò una versione elettronica di *Cent mille milliards poèmes* di Queneau, che divenne in tal modo la prima opera francese trasposta al computer. Cfr. Philippe Bootz, "L'OULIPO et l'informatique", *Leonardo/OLATS*, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/10_basiquesLN.php URL consultato il 5 aprile 2018.

[255] Cfr. Christopher T. Funkhouser, "Digital Poetry: A Look at Generative, Visual, and Interconnected Possibilities in its First Four Decades", Ray Siemens, Susan Schreibman (a cura di), *A Companion to Digital Literary Studies*, Wiley-Blackwell 2013, p. 320.

[256] "Uno dei risultati più interessanti della mia attività nell'ambito della generazione computerizzata di poesie è una nuova definizione di poesia". Il saggio è interamente disponibile online all'indirizzo: http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED055471.pdf URL consultato il 5 aprile 2018.

[257] Gerrit Krol, *APPI Automatic poetry by pointed information: Poëzie met een computer*, Querido, Amsterdam 1971. Per ulteriori approfondimenti si rimanda a: Erik Menkveld, "Gerrit Krol", *Poetry International Web*, 10 ottobre 2002 http://www.poetryinternationalweb.net/pi/site/poet/item/4010/6/Gerrit-Krol URL consultato il 5 aprile 2018.

poesie generative realizzate tra il 1977 e il 1993 da Pedro Barbosa,[258] uno dei pionieri della letteratura generativa e fondatore del CETIC (Center for Computer-generated Texts and Cyberliterature), importante centro di ricerca attivo presso l'Università Fernando Pessoa di Porto e la serie di poesie *Texts* ideate da Alan Sondheim mediante l'Iceland Program, software scritto in Pascal su un minicomputer Terak. Tra le videopoesie realizzate in questi anni, ricordiamo i "Textfilms"[259] composti da Klaus Peter Dencker tra il 1970 e il 1971 e *Three Prose Pieces*, la prima di una lunga serie di "literary video works" realizzata da Richard Kostelanetz nel 1975. In ambito visivo citiamo l'installazione *The Boolean Image/Conceptual Typewriter* ideata nel 1970 da Carl Fernbach-Flarsheim,[260] particolarmente interessante per una riflessione sull'incidenza dei dispositivi di scrittura nel risultato finale; *The City Sleeps But Someone Is Watching*, la prima di una serie di undici *photoprints* realizzata dall'artista statunitense Aaron Marcus nel 1972,[261] e la poesia visiva *Le tombeau de Mallarmé* realizzata nello stesso anno dal portoghese Erthos Albino de Souza.[262] Nell'ambito della computer grafica è opportuno menzionare AARON, uno dei primi "robot pittori": ideato dall'artista Harold Cohen nel 1973[263] e le prime sperimentazioni in ambiente 3D, tra cui le opere realizzate da Sondheim, visibili nel video *4320*[264] e *Cybernetic Landscape I*, ambiente 3D digitale interattivo navigabile ideato da Marcus dal 1971 al 1973 presso il Computer Graphics Laboratory della Princeton University.[265]

Gli anni Settanta sono stati, inoltre, l'età d'oro degli *arcade*: il primo, celebre *coin-op*, nonché primo videogioco commerciale in assoluto, è stato *Computer Space* (novembre 1971) ideato da Nolan Bushnell e Ted Dabney, futuri fondatori di Atari.

[258] Le sei poesie di Barbosa, originariamente scritte in Fortran e Basic, poi emulati in Sybitex, C++ e Java, sono state incluse nella *Electronic Literature Collection* vol. 3. In tale sede è possibile leggere il codice sorgente e informazioni dettagliate realizzate da Rui Torres http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=cyberliterature# URL consultato il 5 aprile 2018.

[259] *Raush* (8'11"), *Starfighter* (4'27") e *Astronaut* (4'02").

[260] Cfr. Prosthetic Knowledge, "Prosthetic Knowledge Picks: Typewriter", *Rhizome*, 16 gennaio 2013 http://rhizome.org/editorial/2013/jan/16/prosthetic-knowledge-picks-typewriter/ URL consultato il 5 aprile 2018.

[261] Aaron Marcus fu tra i primi *graphic designer* a lavorare con la computer grafica. Le stampe erano ottenute da immagini generate con un computer PDP-10 realizzate mediante i linguaggi di programmazione Fortran e AP. Le immagini venivano prima visualizzate sul display del computer e poi stampate sotto forma di fotografie o, in alcuni casi, di litografie. Anon., "The city sleeps but someone is watching", *Victoria and Albert Museum Collection*, Londra 2017 http://collections.vam.ac.uk/item/O555947/the-city-sleeps-but-someone-print-marcus-aaron/ URL consultato il 5 aprile 2018.

[262] In *Le Tombeau de Mallarmé* l'ingegnere Erthos Albino de Souza è riuscito a ottenere diverse configurazioni del nome di Mallarmé grazie a un programma, realizzato in Fortran e PL/I, che associava le diverse temperature di un fluido che scorreva all'interno di un tubo alle lettere del nome del poeta francese. Il risultato consentiva una disposizione spaziale delle lettere che ricordava vagamente la tomba di Mallarmé. Il video disponibile all'indirizzo riportato di seguito mostra la poesia di de Souza animata da André Vallias nel 2010: http://www.youtube.com/watch?v=dpgl6ttPcpI URL consultato il 5 aprile 2018.

[263] Il sistema era basato su un software dotato di intelligenza artificiale in grado di creare immagini artistiche originali.

[264] Cfr. Christopher T. Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry. An Archaeology of Forms, 1959-1995*, op. cit., pp. 139-140. Per ulteriori approfondimenti rimandiamo a: David Jhave Johnston, "1971: Alan Sondheim's '4320'", *glia.ca*, 27 agosto 2008 http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/08/27/1971-alan-sondheims-4320/ URL consultato il 5 aprile 2018.

[265] Cfr. Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: An International Anthology*, *op. cit*., p.275.

Il 24 maggio 1972 venne sviluppato *Odyssey*, prima console per videogiochi della storia, commercializzato a partire dall'agosto dello stesso anno e giunto in Italia nel 1974.[266]

Il 29 novembre 1972 Bushnell e Al Alcorn idearono il celebre *Pong*; lanciato sul mercato il 3 agosto 1975.[267] Tra i numerosi giochi realizzati in questi anni,[268] una menzione speciale merita *Asteroids* (novembre 1979): oltre a essere noto per essere l'*arcade* Atari più venduto di sempre, con le sue 56.565 unità prodotte, *Asteroids* è importante anche perché, in seguito al processo Atari contro Sidam, ditta di Torino specializzata in *bootleg*, i videogiochi vennero classificati come "opere dell'ingegno", rientrando quindi nella categoria dei materiali protetti. Nella seconda metà degli anni Settanta nacquero inoltre le avventure testuali, opere che sfruttano un tipo di interazione basata sul *parser* (analizzatore sintattico) nelle quali, al fine di muovere il personaggio e di determinare gli sviluppi della trama, è necessario digitare comandi testuali relativi alle direzioni (ad esempio "nord" o "n") e alle attività (ad esempio, "apri porta", "prendi chiave"). Esemplare dimostrazione del potenziale letterario del computer, il genere, inventato da William Crowther con il celebre *Colossal*

[266] *Odyssey* inizialmente non riscosse molto successo poiché venduto esclusivamente nei negozi Magnavox: gli utenti credevano quindi che si potesse usare solo con un televisore Magnavox; questo spiega perché successivamente giochi simili riporteranno la scritta "funziona su ogni apparecchio televisivo, in bianco e nero e a colori". A contribuire allo scarso successo vi fu anche il prezzo: 100$ per la confezione base, che comprendeva sei cartucce con dodici giochi, a cui si dovevano aggiungere 25$ per l'acquisto del "fucile" (una pistola ottica).

[267] La produzione di massa e la conseguente diffusione casalinga di *Pong* è stata determinata anche alla notevole riduzione dei costi di produzione resa possibile dalla serie di circuiti integrati VLSI realizzati a partire dal 1978 dalla General Instruments per videogiochi simili a *Pong*, il più famoso dei quali è stato il modello AY-3-8500.

[268] Menzioniamo almeno: *Auto Race* (1976) primo di numerosi giochi elettronici prodotti dalla Mattel e il primo gioco portatile completamente digitale; *Breakout* (1976), celebre arcade ideato da Bushnell con la collaborazione di Jobs e Wozniak; *Death Race* (1976), arcade della Exidy alla cui scarsa resa grafica è imputabile ala nascente pratica di demonizzazione dei videogiochi condotta dai parte dei mass media e *Space Invaders* (1978) prodotto dalla giapponese Taito, uno dei videogiochi più influenti della sua generazione: basti pensare che il governo del Giappone fu costretto a quadruplicare le emissioni delle monetine da 100 Yen, il taglio richiesto per giocare.

Cave Adventures[269] e implementato dagli autori di *Zork,*[270] si diffonderà in Italia negli anni Ottanta.

Sul finire degli anni Sessanta l'economia italiana crebbe rapidamente e l'analfabetismo subì una drastica riduzione; tuttavia, questo ciclo positivo fu bruscamente interrotto dalla crisi energetica del 1973 che determinò importanti cambiamenti nella mentalità della popolazione: per la prima volta la società si ritrovò ad affrontare il problema del risparmio energetico; si iniziò quindi a riflettere sull'instabilità del sistema produttivo e sull'ecologia. Ma soprattutto, la fine degli anni Sessanta in Italia coincise con l'inizio degli "anni di piombo", periodo in cui la dialettica politica si estremizzò al punto da tradursi in violenza. Al tempo stesso, il colore iniziò a invadere le trasmissioni televisive e la cultura underground fiorì in un tripudio di iniziative,[271] come le "radio libere", tra cui

[269] L'idea di tradurre un'attività fisica e pericolosa come quella di esplorare una caverna in un'avventura interattiva digitale che si avvalesse esclusivamente di parole venne a Crowther, programmatore presso la BB&N di Noston, durante le operazioni di mappatura della Mammoth Cave del Kentucky. Per far rivivere l'esperienza speleologica alle due giovani figlie, Crowther inventò un gioco in cui il fruitore poteva esplorare il sottosuolo con semplici comandi da tastiera, a cui faceva seguito una descrizione testuale degli ambienti; il programmatore introdusse anche dei puzzle da risolvere per procedere nell'avventura, come trovare una chiave o superare un serpente. Queste due caratteristiche, esplorare spazi evocativi attraverso comandi e descrizioni testuali e risolvere degli enigmi. Diventeranno caratteristiche fondamentali delle avventure testuali. Crowther decise di chiamare il suo gioco *Colossal Cave Adventures* (sarà poi noto con il solo nome *Adventure*) e, nel 1976, ne rilasciò una versione gratuita per Arpanet che venne giocata da numerosi studenti. Uno di questi, Don Woods della Stanford University, con il permesso di Crowther, quadruplicò il codice originale, aggiungendovi più puzzle e ambienti da esplorare, incrementando inoltre le atmosfere fantasy e le dosi di umorismo. La versione rilasciata da Woods sulla nascente internet conobbe un enorme successo. Successivamente Crowther ha ipotizzato che molto del fascino del gioco fosse dovuto ai puzzle, che vanno risolti come se si dovesse leggere nella mente del creatore del gioco, esattamente la stessa sensazione che provavano i programmatori quando scrivevano il codice cercando di "leggere" nella "mente" del computer (la principale differenza tra avventure testuali e "Choose Your Own Adventure" risiede proprio nell'assenza di un menu di azioni tra cui scegliere: dovendo digitare i comandi, l'utente deve di conseguenza immaginare le intenzioni del programmatore). Il gioco di Crowther, tra le altre cose, ispirò Warren Robinett, *game developer* della Atari, per la creazione del suo *Adventure* (1979), altro enorme successo per la società statunitense, considerato il primo videogioco d'avventura/azione. *Adventure* di Robinett è celebre anche per essere stato il primo videogioco a contenere una *easter egg*: poiché a quel tempo le politiche della Atari prevedevano che i nomi degli sviluppatori non comparissero affatto, Robinett realizzò una stanza segreta alla quale si poteva accedere solo recuperando un singolo pixel anch'esso molto difficile da individuare; una volta riusciti a entrare nella stanza, una scritta arcobaleno recitava "Created by Warren Robinett". La *easter egg* fu scoperta solo nel 1980 da un dodicenne di Salt Lake City.

[270] Poco dopo il rilascio della versione di Woods, alcuni studenti del Dynamic Modelling Group del MIT, tra cui i futuri fondatori della Infocom, appassionati di *Adventure* pensarono di introdurvi alcune modifiche, tra cui le capacità del *parser* di comprendere frasi complete: tra il 1977 e il 1979 nacque così *Zork* (parola utilizzata nel gergo degli hacker del MIT per indicare un programma non ancora terminato), avventura testuale contenente numerosi omaggi al suo predecessore, di cui riprende l'ambientazione e il senso dell'umorismo. Anche *Zork* ebbe un successo enorme che aumentò con il rilascio commerciale, tra il 1980 e il 1982, per gli *home computer* più popolari dell'epoca. In questa occasione l'avventura fu divisa in tre parti: a differenza dei sistemi PDP per i quali venne inizialmente scritta, infatti, i microcomputer non avevano abbastanza spazio su disco per gestire il gioco originale nella sua interezza; tuttavia, nel processo di suddivisione, venne aggiunto nuovo materiale in modo che ogni parte potesse comunque reggersi da sola dal punto di vista narrativo. *Zork* non è stato soltanto il gioco più venduto del 1982; nel marzo 2007 Henry Lowood della Stanford University lo ha definito uno dei dieci videogiochi più importanti di tutti i tempi (Cfr. Heather Chaplin, "Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact", *New York Times*, 12 marzo 2007 http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html) e Robert Pinsky, autore delle Interactive Fiction *Mindwheel* e *The Inferno of Dante*, ha affermato: "credo che la poetica di *Zork* e dei suoi moderni discendenti ci dica di più del potenziale letterario del computer rispetto a ciò che possiamo imparare da qualsiasi mole di ambiziose teorie letterarie". Robert Pinsky, "The Muse in the Machine: Or, The Poetics of Zork", *New York Times*, 19 marzo 1995 http://www.nytimes.com/1995/03/19/books/the-muse-in-the-machine-or-the-poetics-of-zork.html URL consultati il 5 aprile 2018.

[271] Significativa a tal proposito fu la pubblicazione, nel 1971, della prima mappa della scena underground italiana, il

l'indimenticabile Radio Alice,[272] "collettivo di veri e propri hacker della comunicazione, in cui al posto del computer si trova la radio"[273] e decine di riviste,[274] spesso autoprodotte e stampate in ciclostile. Proprio il ciclostile è stato il medium principale della contestazione operaia e studentesca;[275] a tal proposito Eugenio Miccini, che al ciclostile affidò i fogli sparsi del periodico *Tèchne* (1969), ha affermato: "era il momento del ciclostile […], lì, in quel foglio male stampato si sapeva che c'era qualcosa di nuovo. E il nuovo non poteva che disertare gli strumenti e le tecniche del potere, alle quali restava di competenza il consueto".[276] I circuiti underground furono fondamentali per i futuri sviluppi della telematica italiana: come ha osservato Tatiana Bazzichelli, proprio a partire dagli anni Settanta "si concretizza realmente la possibilità di sperimentare l'arte come inter-azione collettiva, spostando il dibattito dal luogo artistico alla realtà sociale quotidiana".[277] È in tali contesti che network di attivisti, artisti e collettivi iniziarono a usare in modo autogestito i nuovi media, sperimentandone le prime forme di utilizzo sociale, dando vita a comunità virtuali: il movimento punk, ad esempio, dimostrò che era possibile auto-organizzarsi e auto-produrre la propria arte al di fuori dei circuiti del mercato; i graffitisti, nel personalizzare lo spazio urbano, attivarono una comunicazione in movimento fra diverse identità anonime. È nel *do it yourself* punk dunque che possiamo rintracciare le origini di quella che Bazzichelli ha definito "arte della connessione", il *networking*, che, per usare ancora le parole della studiosa, "supera l'idea dei media come contenitori, ma va interpretata come un'opera concettuale, in cui è il mettere in connessione che conta, sovvertendo l'idea di arte realizzata da un unico autore".[278] A tal proposito particolarmente significative furono le esperienze realizzate in questi anni nell'ambito della *mail art*, in particolare nei circuiti *fluxus*.[279]

libro *Ma l'amor mio non muore. Origini, documenti, strategia della "cultura alternativa" e dell'underground in Italia* (AA.VV., Arcana Editrice).

[272] Radio Alice fu un singolare esperimento di comunicazione: priva di redazione e di palinsesto fisso, si avvaleva in maniera continua e incondizionata della diretta telefonica (mai usata con tale audacia in Italia). Nella sua breve vita, durata appena un anno, le istanze politiche si mescolavano a pratiche artistiche e a riflessioni filosofiche.

[273] Tatiana Bazzichelli, *op. cit*., p. 57.

[274] Sono davvero numerose le riviste underground nate in Italia negli anni Settanta; tra queste ricordiamo: *Mondo beat*, *Re Nudo*, *Tampax*, *L'Arca*, *Buco*, *Get Ready*, *King Kong*, *Puzz*, *A/traverso*, *Cannibale* e *Frigidaire*. Molte di queste riviste aderirono alla I.A.P (International Alternative Press), un piccolo sindacato/distribuzione con sede a Milano, attivo tra il 1971 e il 1979.

[275] Cfr. Sergio Carpinello, "Il ciclostile, strumento novecentesco del conflitto dal basso". *Hermes. Journal of Communication*, n. 3, 2014, pp. 135-150.

[276] Eugenio Miccini, *Tèchne*, n. 3, anno II, Firenze 1970.

[277] Tatiana Bazzichelli, *op. cit.*, p. 20.

[278] *Ibid*., p. 28.

[279] Famose a tal proposito le newsletter di Higgins attraverso cui veniva diffusa l'attività della casa editrice Something Else Press, così come quelle di George Maciunas che se ne servì per realizzare il suoi diagrammi, vere e proprie mappe ipertestuali. In particolare, il D*iagram of Historical Development of Fluxus*, che includeva tutte le attività realizzate dal movimento dal 1948 fino al 1971, fu distribuito in mille copie, nel 1973, dalla casa editrice Multhipla di Milano gestita da Gino Di Maggio, tra i promotori più attivi della diffusione delle opere *fluxus* in Italia. Ricordiamo infine *Arte Postale!*, la principale rivista italiana di mail art, curata da Vittore Baroni. Fondata nell'ottobre del 1979, la rivista fu pubblicata, con cadenza aperiodica, per vent'anni ed era caratterizzata da scelte tematiche che variavano a ogni numero e dal ricorrente abbinamento a progetti espositivi (musica, testi, cataloghi,

A differenza di quanto accadde all'estero, negli anni Settanta, forse a causa delle tensioni politiche, non risultano esservi stati esempi di sperimentazioni elettronico-letterarie. Vale la pena ricordare, tuttavia, la messa in onda, il 17 febbraio 1971, de "Il Versificatore",[280] trasposizione televisiva, diretta da Massimo Scaglione, dell'omonimo racconto incluso nella raccolta *Storie naturali* pubblicata nel 1966 da Primo Levi, con lo pseudonimo di Damiano Malabaila, per Einaudi.[281]

I quindici racconti che componevano la raccolta anticipavano molti dei temi in seguito trattati da popolari opere di letteratura e di cinema di fantascienza: "Trattamento di quiescenza", ad esempio, affronta argomenti ripresi dal film *Strange Days* (1995); la macchina descritta in "Alcune applicazioni del Mimete" è molto simile a quella del romanzo e del successivo film *The Prestige*, mentre "Il Versificatore" sviluppa lo stesso soggetto di un racconto del 1965 di Stanisław Lem: un poeta, sopraffatto dalle commissioni e senza ormai più un momento di libera ispirazione, decide di acquistare una macchina, il versificatore appunto, in grado di proclamare e al contempo trascrivere su un nastro di carta continua ogni genere di componimenti in pochi secondi, in base alle istruzioni relative ad esempio al registro linguistico, al genere, alla metrica, impartite mediante la semplice pressione di pochi tasti. Al di là di qualche piccolo guasto, la macchina si rivela così abile e versatile da vincere perfino le iniziali reticenze della segretaria del poeta, da una parte scettica riguardo alle capacità di quel "coso" non tanto di scrivere poesie ("a scrivere sono capaci tutti" affermerà malignamente), ma di interpretare e correggere gli eventuali errori, minacciando così il suo impiego, dall'altra preoccupata che la macchina potesse interferire nei rapporti interpersonali che si erano creati sul luogo di lavoro. Il pericolo che il computer potesse sostituire completamente la segretaria, invece, è fin da subito scongiurato dalle rassicurazioni del poeta, che vede nella macchina uno strumento di lavoro come un altro, necessario per tenere il passo con i tempi e al quale affidare compiti ingrati, meccanici appunto. "L'elemento umano è e resterà sempre indispensabile", afferma infatti il poeta; d'altronde la macchina si chiama "versificatore" e la sua poesia "non è geniale, ma è commerciabile". Tuttavia, la certezza circa la superiorità dell'intelletto umano rispetto alle macchine viene più volte messa in discussione nel corso dell'opera: l'esempio più eclatante è rappresentato dal finale, in cui il poeta, fissando la telecamera, dichiara:

> posseggo il Versificatore ormai da due anni. Non posso dire di averlo già ammortizzato, ma mi è diventato indispensabile. Si è dimostrato molto versatile: oltre ad alleggerirmi di buona parte del mio lavoro di poeta, mi tiene la contabilità e le paghe, mi avvisa delle scadenze, e mi fa anche la corrispondenza: infatti, gli ho insegnato a comporre in prosa, e se la cava benissimo. Il testo che avete ascoltato, ad esempio, è opera sua.

cartoline, francobolli, timbri e poesie postali).

[280] Il video integrale è visibile all'indirizzo http://www.youtube.com/watch?v=vHjpYYmvjs8 URL consultato il 5 aprile 2018.

[281] Il racconto "Il Versificatore" era già apparso ne *Il Mondo* del 17 maggio 1960.

Levi, dunque, non sembra escludere del tutto la possibilità per i computer di superare il test di Turing, dal momento che le loro produzioni creative possono essere scambiate per quelle degli esseri umani. Un altro segnale in tal senso lo ritroviamo nelle parole di Simpson, l'addetto alla vendita del computer, che ricorda il "geniale" motto elaborato dal poeta grazie al quale la sua ditta ha registrato un consistente incremento di profitti: "non ci arriva la ragione, ma ci arriva l'elettrone". Un ultimo esempio riguarda ancora una volta l'annuncio di Simpson di una versione aggiornata del versificatore disponibile di lì a qualche mese: "un vero poeta meccanico. Si chiamerà 'Il Trovatore' […] sarà il primo a cantare le solitudini lunari."[282] Se confrontiamo la macchina immaginata da Levi con altri celebri esempi tratti dalla letteratura europea,[283] possiamo affermare che sia meno affine a quelle descritte da Jonathan Swift e Jorge Luis Borges, rispettivamente ne *I viaggi di Gulliver* e in *La biblioteca di Babele* e, di conseguenza, anche rispetto al "fabbricatore di discorsi inutili" immaginato da René Daumal in *La Grande Beuverie*: ne "Il Versificatore", infatti, non sembrano essere presenti né una messa in discussione dell'*ars combinatoria*, né condanne morali o polemiche nei confronti di modalità tipicamente surrealiste; d'altronde la macchina che fa poesie descritta da Levi risulta sicuramente più abile e versatile rispetto alle zie di Gonzalo Pirobutirro d'Eltin descritte ne *La cognizione del dolore* di Carlo Emilio Gadda. il versificatore sembra invece più simile al progetto combinatorio espresso dal letterato, astronomo e arcivescovo di Siena Alessandro Piccolomini nel suo trattato *Della sfera del mondo* (1540), che tanto ha contribuito allo studio della Commedia d'arte e del Rinascimento, mentre quasi automatici risultano essere gli accostamenti tra Levi, Calvino e l'Oulipo. La frase pronunciata dal poeta ne "Il Versificatore", "la felicità del creare, del trarre dal nulla, a un tratto, come per incanto, qualcosa di nuovo, qualcosa di vivo, che non c'era prima", risulta infatti ironica sia per il tono che per il contesto in cui viene pronunciata;[284] di conseguenza, le parole del poeta sembrano una parodia del mito del genio romantico del tutto affine a quella espressa da Calvino in "Cibernetica e fantasmi". Allo stesso modo, l'episodio del versificatore che si inceppa su una rima a causa di un fusibile e che interpella il suo costruttore Simpson, non può non ricordare l'opera radiofonica di Perec. D'altronde, come ha osservato Ernesto Ferrero nell'introduzione a *Storie Naturali*, "Levi si sarebbe trovato benissimo tra i maghi-bambini dell'Oulipo". Non va infatti dimenticato che lo scrittore torinese era un chimico appassionato di giochi di parole: come ha scritto Stefano Bartezzaghi, "con il senso doloso e goloso di chi si concede trastulli forse illeciti, Levi andava a cercare i messaggi nascosti nelle combinazioni delle

[282] Simpson si riferisce alle richieste del "trovatore" effettuate dalla NASA. Possiamo qui ipotizzare un riferimento di Levi all'utilizzo da parte dell'ente spaziale della "perottina" italiana.

[283] Per approfondimenti si rimanda a: Beniamino Sidoti, "Macchine *per* scrivere", *Cyberfest*, novembre 2001 http://cyberfest.bondeno.com/terza/macchine.htm URL consultato il 5 aprile 2018.

[284] Poco prima il poeta aveva dato dimostrazione di scarsa inventiva, pressato dalle urgenze che, come i fogli appesi nello studio, lo circondavano ovunque.

lettere".[285] La sua "chimica verbale, fatta di parole che si spezzano" non smette di stupirci ancora oggi per la freschezza e profonda intelligenza delle sue riflessioni, specchio dei fantasmi che popolavano, e in parte popolano tuttora, la società. Ne "Il Versificatore" ritroviamo infatti temi che, come abbiamo visto, in quegli anni iniziavano a destare forti preoccupazioni: la produzione industriale, standardizzata della poesia, divenuta merce e mestiere e la conseguente trasformazione degli esseri umani in veri e propri "versificatori"; le astuzie pubblicitarie dei venditori dei primi computer; il timore di essere rimpiazzati dalle macchine sul posto di lavoro. A tutto ciò Levi ha saputo rispondere senza cadere in facili moralismi, nella consapevolezza che, fino a quando esisteranno dei codici, ci sarà sempre un'appropriazione culturale o, parafrasando Calvino, fantasmi di senso da ricercare (e combinare). Nel 2006 Tommaso Lisa ha scritto: "[in Italia] dal *Tapemark I* di Nanni Balestrini non è stato fatto molto in più per elaborare sinergie creative tra poesia e computer";[286] ma è davvero così?

[285] Stefano Bartezzaghi, "Quando Primo Levi decise di comprarsi il primo computer", *laRepubblica.it*, 25 ottobre 2011 http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2011/10/25/quando-primo-levi-decise-di-comprarsi-il.html URL consultato il 5 aprile 2018.

[286] Tommaso Lisa, "Sei punti sulla rete", *Absolutepoerty*, novembre 2006 www.absolutepoetry.org/IMG/doc/SEI_PUNTI_SULLA_RETE.doc URL consultato il 5 aprile 2018.

CAPITOLO 2

DALLA PAGINA ALLO SCHERMO: LA PRIMA GENERAZIONE DELLA LETTERATURA ELETTRONICA (1980-1992)

> Oltre la pagina. Sugli schermi. Sui muri della città: il castello, la piazza. Sulle pietre della campagna. Sul grattacielo, sulla folla degli stadi, sul lenzuolo della follia, sul carro dell'oblio, dello straniamento. La pagina inchiostrata dalla rosa, rosa, rosa, rosa non può più contenere la disperata disperazione del segno poetico. L'ora s'è oscurata [...] "ttutto". Ttutto sugli schermi.
>
> Francesco Saverio Dodaro

2.1. L'informatica di massa

Convenzionalmente la prima generazione della letteratura elettronica si colloca nel periodo compreso tra la nascita dell'informatica di massa e l'inizio della diffusione del web. Si parla di "prima generazione" in quanto, all'estero, nacquero e vennero riconosciuti a livello istituzionale tre generi – generatori automatici di testo, poesia animata e narrazioni ipertestuali – che rientrano nel concetto moderno di letteratura elettronica: il computer non veniva più usato come semplice strumento per realizzare un vecchio oggetto mediale (libro, video), ma divenne un vero e proprio medium, impiegato non solo per la creazione, ma anche per la fruizione e la distribuzione delle opere. Si verificò così la cruciale transizione dalla pagina allo schermo, "dall'epoca della parola scritta all'epoca della 'parola elettrica'".[287]

Ciò fu possibile, in primo luogo, grazie agli sviluppi tecnologici occorsi negli anni Ottanta: i progressi della microinformatica consentirono la produzione di macchine sempre più piccole, potenti e performanti a un costo accessibile per ampie porzioni della popolazione. Questi computer potevano essere facilmente collegati allo schermo del televisore oppure disponevano di un monitor integrato, erano in grado di gestire testo, audio, grafica fissa e in movimento, venivano venduti già assemblati e disponevano di una ricchissima offerta di software. All'inizio degli anni Ottanta, dunque, i computer non furono più a esclusivo appannaggio di industrie, tecnici e hobbisti, ma entrarono nelle case, e nelle vite, di milioni di persone: l'informatica diventò privata, personale, di massa.

[287] Mauro Laeng, *L'educazione nella civiltà tecnologica. Un bilancio preventivo e consuntivo*, Armando Armando, Roma 1984, p. 24.

Gli *home computer* furono i primi dispositivi a diffondersi in modo capillare, contribuendo alla nascita di una cultura legata al computer: grazie a essi, molti utenti si avvicinarono alla programmazione. Tuttavia, il successo degli *home* tramontò rapidamente: il mercato era diventato una vera e propria giungla di prodotti incompatibili e di scarsa qualità e, nonostante i costanti tentativi delle aziende produttrici, volti a evidenziarne le ampie possibilità di impiego (lavoro, studio, contabilità, scrittura e archivio),[288] gli *home* si dimostrarono non all'altezza di tali compiti, finendo per essere utilizzati essenzialmente come console per videogiochi.[289]

Le promesse disattese dagli *home* vennero invece rispettate dai *personal computer*. Un ruolo decisivo in tal senso fu rivestito dalla IBM: dopo anni di ostracismo, una delle aziende informatiche più antiche e rispettabili del mondo scelse di entrare nel settore dell'informatica personale, rivoluzionandolo. Con il celebre modello 5150, noto come IBM PC (1981), *Big Blue* riuscì a imporre uno standard che consentì agli sviluppatori di realizzare applicazioni che potevano girare su una varietà di macchine IBM-compatibili. Tale possibilità fece emergere un problema inedito: la labilità delle opere elettroniche. Ci si rese conto cioè che il risultato dell'esecuzione di un programma dipendeva dal contesto tecnico dell'esecuzione. Ciò ebbe un'enorme conseguenza per la letteratura elettronica: gli autori si accorsero di non poter avere più il pieno controllo dell'opera; di conseguenza l'attenzione si spostò progressivamente dal prodotto finale ai processi di produzione. La validità del prodotto e la riconosciuta affidabilità del marchio IBM riuscirono a convincere anche i più scettici che i *personal* fossero molto più di un semplice giocattolo e che rappresentassero quindi un buon investimento:[290] il *personal* diventò definitivamente un prodotto di massa, un vero e proprio mito; la consacrazione definitiva avvenne nel gennaio del 1983, quando l'IBM PC si guadagnò la copertina del *Time* che lo proclamò "macchina dell'anno" (*Ill. 1*).

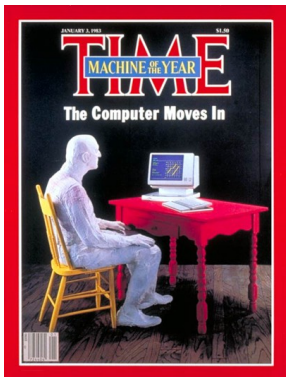


Illustrazione 1: L'IBM PC eletto Machine of the Year dal Time

[288] Si vedano, ad esempio, "spot del Commodore 64 (1984)", *YouTube* http://www.youtube.com/watch?v=DVhroIbWL1E e "Commodore64 pubblicita italia", *YouTube* http://www.youtube.com/watch?v=lcbmPd9k018 URL consultati il 21 novembre 2018.

[289] Cfr. "Home computer", *Wikipedia*, http://it.wikipedia.org/wiki/Computer URL consultato il 21 novembre 2018.

[290] Cfr. Marcello Zane, *Storia e memoria del personal computer. Il caso italiano*, Editoriale Jaca Book, Milano 2008, p. 144.

La Apple, con lo spettacolare lancio del Macintosh[291] (1984), contribuì in modo cruciale a una informatica veramente di massa diffondendo l'interfaccia utente grafica (GUI) che, come sappiamo, venne sviluppata circa dieci anni prima nei laboratori Xerox. Grazie agli elementi noti con l'acronimo WIMP (finestra, icona, menu, cursore) diventò possibile interagire con il dispositivo non più mediante comandi testuali, ma in modo più intuitivo; inoltre la GUI consentiva il paradigma di usabilità noto come WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, in italiano "ciò che vedi è ciò che otterrai"): l'utente poteva vedere a schermo, in tempo reale, i risultati delle proprie azioni.
Quella dell'informatica di massa fu dunque una rivoluzione che coinvolse tutti i settori, dalla produzione al consumo, dal modo di lavorare a quello di vivere; come scrisse Paola Manacorda "ciò rappresenta, come tendenza, la fine del taylorismo, organizzazione del lavoro tipica della società industriale".[292] Risultava evidente che, per far fronte a un simile stravolgimento, occorressero politiche innovative in ogni ambito della società;[293] tuttavia, né i politici, né gli industriali, né gli enti tradizionalmente preposti alla formazione e all'informazione furono in grado, in Italia, di rispondere adeguatamente alle nuove sfide lanciate dalla nascente età dell'informazione.

2.1.1. Il contesto italiano: ritardo, mitizzazione, disorientamento

La diffusione dell'informatica personale, in Italia, dovette infatti confrontarsi con un contesto molto diverso da quello statunitense, un contesto caratterizzato da tre fattori principali: ritardo, mitizzazione e disorientamento. Tra il 1979 e il 1982 le vendite di computer da tavolo (*home* e *personal*) registrarono un importante e costante incremento, ma il gap con gli altri paesi restava enorme[294] anche a causa del forte ritardo con cui i modelli americani arrivarono nel territorio nazionale.[295]

---

[291] Il riferimento è al celebre spot televisivo diretto da Ridley Scott e trasmesso il 22 gennaio 1984 durante il terzo quarto della XVIII edizione del SuperBowl. Il video può essere consultato su *YouTube*, ad esempio a questo indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=X6BTTi63XeM URL consultato il 24 novembre 2018.

[292] Paola Manacorda, *Lavoro & intelligenza nell'età microelettronica*, Feltrinelli, Milano 1986.

[293] Cfr. Renato Riverso, "L'informatica oggi", *Rivista IBM*, n.2, 1983.

[294] Nel 1978 erano presenti in Italia solamente 820 personal computer contro i 371.000 installati negli Stati Uniti. Nel 1979 il numero di *home* e *personal* in Italia salì a 2.420, per arrivare a poco più di 3.000 a metà del 1980. Alla fine dello stesso anno in Italia si contavano 12.830 *personal* (negli USA ve n'erano già 1 milione circa). Nel settembre del 1981 i *personal* installati in Italia ammontavano a 18.100 e salirono, due mesi dopo, a 30.910, una cifra comunque bassa se si pensa che, nello stesso periodo, le unità vendute in Germania furono 70.600, in Gran Bretagna 52.200 e in Francia 28.500. Solo nel 1982 in Italia il numero di minicomputer raggiunse quota 70.220. Cfr. Marcello Zane, *op. cit.*, pp. 161-162.

[295] L'Apple II, ad esempio, venduto oltreoceano dal 1977, giunse in Italia soltanto nel 1980 (cfr. Fabio Ruggiano,"E l'Italia, finalmente, si computerizza", *Treccani*, 2015 http://www.treccani.it/90anni/parole/1982-personal-computer.html URL consultato il 24 novembre 2018). Il Commodore 64 venne presentato allo SMAU di Milano nel settembre 1982, in contemporanea quindi con l'inizio della sua produzione. Tuttavia i visitatori non poterono vederlo in funzione, ma soltanto ammirarlo nella sua vetrina al centro dello stand. C64 e VIC-20 arrivarono nei punti vendita italiani solo sei mesi dopo l'evento dello SMAU, nel marzo del 1983. Infine fu soltanto nel marzo del 1982, otto

In Italia permaneva inoltre un preoccupante divario tra nord e sud,[296] mentre, per quanto riguarda la crescita dell'informatizzazione delle piccole e medie imprese nel periodo compreso tra il 1980 e il 1983, il settore editoriale risultava essere il peggiore.[297] Esattamente come era accaduto quasi trent'anni prima, all'inizio degli anni Ottanta si creò in Italia un clima di febbrile attesa e di grandi aspettative nei confronti di prodotti che non erano ancora realmente disponibili sul mercato. Le ragioni di questa mitizzazione furono molteplici: l'impossibilità degli utenti di testare concretamente i computer, l'impreparazione tecnica della maggior parte degli italiani e le pubblicità "ai limiti dell'ingannevole"[298] delle grandi aziende produttrici.[299] Il computer divenne un mito anche per le famiglie borghesi: esibire un computer nella propria casa era diventato una sorta di imperativo morale ("Come fai se il computer non ce l'hai?" era d'altronde il motto della Commodore) per restare al passo con i tempi ed essere accettati socialmente.

mesi dopo la comparsa sul mercato americano, che venne presentata ai lettori italiani della rivista *Bit* un'adeguata scheda tecnica del PC IBM, in un editoriale dall'eloquente titolo "Questo è un numero storico" (cfr. Gianni Giachetti, "Questo è un numero storico", *Bit*, marzo 1982) che precedette di qualche mese l'effettivo arrivo del computer nei negozi italiani (l'IBM PC, tra l'altro, arrivò in Italia non per merito della rete di vendita della casa madre, ma grazie all'intraprendenza di una società di servizi informatici di Rimini, la Hard&Soft System, che ideò anche una serie di pacchetti applicativi commercializzati con il nome di "software pronti". Cfr. Marcello Zane, *op. cit.*, p.158). Olivetti cercò di approfittare della lentezza con cui i modelli americani arrivavano in Italia proponendo, nel marzo del 1982, il suo primo personal computer, l'M20, enfaticamente definito "l'italico figlio della Silicon Valley" (*Ibid.*, p.153) in quanto venne sviluppato nella sede della Olivetti di Cupertino. L'azienda italiana puntava sulla facilità d'uso, sul design e sull'orgoglio nazionale, ma ciò non bastò a contrastare il dominio americano: dopo l'impennata iniziale, infatti, le vendite dell'M20 subirono un brusco calo in seguito all'arrivo del PC IBM. Il tentativo della azienda di Ivrea di restare competitiva nel settore, rappresentato dall'M24 (1984), compatibile con il PC di Big Blue, si dimostrò presto inutile: divenuta marginale già alla fine degli anni Ottanta, Olivetti abbandonò definitivamente l'informatica personale nella metà del decennio successivo. All'italico figlio della Silicon Valley spetta comunque il merito di aver portato il fenomeno personal computer al di fuori della ristretta cerchia delle riviste specializzate, ponendolo al centro dell'attenzione dei mass media italiani (cfr. Michele di Pisa, "Made in Italy", *M&P Computer,* maggio 1982).

296 Da una indagine condotta nell'estate del 1981 dalla società di consulenza SIRMI risulta che, nel 1980, delle circa 13.000 unità presenti in Italia, il 35% dei personal computer era stato venduto in Lombardia, il 30% in Toscana ed Emilia, il 15% nel Lazio, il 5% in Piemonte, nelle Tre Venezie, nelle Puglie e al Sud. Cfr. Michele di Pisa, "A ritmo di mercato", *M&P Computer*, settembre 1981.

297 Il primo posto era occupato dal settore alimentare (55%), seguito da quello tessile abbigliamento (43%), mentre l'editoria figurava all'ultimo posto (12%). Cfr. "Parola di Honeywell: cresce meno del previsto", *Mondo economico*, 21 giugno 1984.

298 Marcello Zane, *op. cit.*, p. 241.

299 In particolare agli utenti venne assicurato che l'incompatibilità tra programmi fosse un retaggio del passato e, soprattutto, che i nuovi personal computer fossero appena più complessi di un impianto hi-fi, così facili da utilizzare che sarebbero bastati trenta minuti per imparare (il riferimento è in particolare alla pubblicità dell'Apple Macintosh dal titolo "Scopri in trenta minuti un nuovo modo di lavorare", riprodotta nelle principali riviste del settore (un esempio tratto da *MC microcomputer* n. 42, giugno 1985, può essere visualizzato all'indirizzo http://www.digitanto.it/mc-online/PDF/Articoli/042_111_116_0.pdf URL consultato il 25 novembre 2018). Per convincere gli acquirenti, le aziende non esitarono ad attribuire ai computer caratteristiche proprie degli esseri viventi: il PC IBM divenne, ad esempio, un "piccolo grande amico" (da una inserzione pubblicitaria del PC IBM pubblicata in *M&P Computer*, settembre 1983), l'Apple II anch'esso un "amico" in grado di distribuire "intelligenza" e quindi cambiare il nostro modo di prendere delle decisioni (cfr. "Apple II. Vista d'insieme", *Bit*, novembre 1980). Su questa scia anche Olivetti assicurò che, nell'optare per i propri personal computer, l'acquirente non "potesse scegliere amici migliori", messaggio rafforzato dalla presenza, nello spot televisivo, di un cagnolino (il riferimento è allo spot "Olivetti PC" del 1985, visibile su *YouTube* all'indirizzo http://www.youtube.com/watch?v=L0_hJp_mdYg URL consultato il 25 novembre 2018): come scrisse Aldo Cavalcoli, il computer era mostrato come "un oggetto che doveva entrare, come cucciolo da vezzeggiare, nella casa di tutti". Aldo Cavalcoli, "La nota: ieri, oggi...", *Bit*, settembre 1980.

Come si legge in uno studio del CENSIS del 1984:

> è a questa "privatizzazione" o "familiarizzazione" del mercato delle macchine informatiche che si deve attribuire gran parte della straordinaria, e per molti aspetti fuorviante, diffusione delle aspettative di innovazione nel mercato culturale middle e lowbrow; in Italia non meno che in altri Paesi. Così l'elemento utopico si addomestica e si trasforma nella più familiare forma di merce: anche il computer va quindi ad aggiungersi al lungo elenco dei beni che servono la famiglia e la casa – ma che servono anche alle singole famiglie per misurarsi e confrontarsi tra loro, e valutare l'adesione agli stili di vita e ai modelli di conformità sociale.[300]

Il computer personale non poteva poi non rappresentare un mito per le generazioni più giovani in quanto quel nuovo tipo di informatica, che il futuro presidente dell'Associazione Italiana per l'Informatica Giampio Bracchi definì, nel 1983, "self service",[301] "aveva come protagonista l'utente, ancor prima dello specialista".[302] La grande rivoluzione rappresentata dall'informatica di massa, d'altronde, risiedeva proprio nel porre la tipologia di utenza, e non il tipo di prodotto, al centro dell'attenzione. Per la prima volta dunque i ragazzi potevano essere i protagonisti delle proprie scelte; non a caso il mantra dei librigame e delle avventure testuali, come vedremo, sarà proprio "il protagonista sei tu!". La possibilità di avere un computer in casa, inoltre, consentiva di personalizzare i tempi e i modi di fruizione in base alle proprie necessità. Come è accaduto negli ultimi anni con l'avvento delle tecnologie *mobile* e dei social network, ben presto i figli impararono a usare i computer molto meglio dei genitori. Ciò fece sì che i primi apparissero in una dimensione culturale estranea ai secondi; se tale fenomeno è tipico del ricambio generazionale, in quegli anni risultò molto più marcato in quanto, letteralmente, i genitori non comprendevano più il linguaggio dei figli. Il fenomeno generò da una parte orgoglio, dall'altra, inevitabilmente, apprensione.[303]

Che i nuovi computer non fossero così "mitici" come promettevano le pubblicità risultò evidente quando questi furono finalmente disponibili sul mercato italiano. È possibile, a tal proposito, individuare un anno preciso: il 1983. Nel dicembre di quell'anno si registrò infatti un vero e proprio boom di vendite di *home* e *personal* computer, così imponente da cogliere impreparati gli stessi rivenditori: non furono rari i casi in cui gli utenti dovettero aspettare anche dei mesi prima di ricevere i prodotti che avevano acquistato. I dati di vendita sono impressionanti: nel 1984 il parco macchine in Italia era cresciuto del 435% rispetto all'anno precedente, arrivando a circa 1.128.000 unità.

[300] CENSIS, *L'informatica nella società italiana*, Angeli, Milano 1984.
[301] Cfr. Giampio Bracchi, Chiara Francalanci, Gianmario Motta, *Sistemi informativi e imprese*, Franco Angeli, Milano 1985.
[302] Cfr. Marcello Zane, *op. cit*., p. 202.
[303] Emblematici a tal proposito i titoli di due articoli: "I nostri figli saranno tutti informatici?", *Media Duemila*, gennaio 1984; "E il figlio-alieno si sente come un re davanti al computer", *la Repubblica*, 26 febbraio 1984.

Che le vendite fossero decollate proprio a dicembre, nel periodo natalizio, e che avessero assunto i tratti di una vera e propria caccia al computer, costituiscono una riprova dell'utenza media italiana, composta in buona parte da persone desiderose di acquistare il prodotto del momento e dunque attratte più dallo *status symbol* rappresentato dal computer che dal desiderio di sfruttarne effettivamente le potenzialità. La prima metà degli anni Ottanta rappresentò dunque, in Italia più che altrove, un periodo frenetico e confuso: le iniziali speranze degli addetti ai lavori, che vedevano nel mercato dei *personal* un Eldorado in cui c'era spazio per tutti, dovettero ben presto fare i conti con una realtà molto più complessa.

Al disorientamento si aggiunsero la delusione e la frustrazione nello scoprire che quelle macchine, in realtà, non erano così facili da usare. Ciò fece sì che una parte degli utenti si limitasse a un uso passivo del medium, mentre altri scelsero di approfondire le proprie competenze imparando, nella maggior parte dei casi da autodidatti, a programmare. A tal riguardo, un ruolo importante venne rivestito dalle riviste italiane specializzate in informatica.

2.1.2. Ombre e luci delle riviste italiane di informatica (1980-85)

Se alla fine degli anni Settanta in Italia esistevano una decina di riviste, destinate principalmente a esperti e dirigenti di aziende, tra il 1980 e il 1985 ne nacquero più di quaranta, rivolte a un pubblico più ampio.[304] In generale, possiamo riconoscere diversi meriti alle riviste italiane di informatica degli anni Ottanta: svolsero un'importante funzione di orientamento dei lettori nella scelta dei modelli da acquistare in un mercato, come abbiamo visto, frenetico e mutevole; contribuirono alla diffusione di opere italiane e internazionali, determinando in qualche caso l'avvicinamento alla letteratura elettronica di futuri autori italiani e seppero formare delle comunità, in virtù dell'importanza riservata ai *feedback* dei lettori, i quali venivano continuamente incoraggiati a partecipare alla vita editoriale. Le riviste inoltre si fecero carico delle crescenti domande di formazione informatica che, al contrario, non vennero recepite dalle istituzioni, a differenza di quanto accadde negli altri paesi.[305]

[304] In particolare *La Guida ragionata alle riviste di informatica* distingueva: 14 periodici di informatica professionale (tra cui *Informatica oggi* e *Computerworld Italia*); 10 riviste di personal, a carattere formativo e divulgativo (come *Applicando*, *Bit* e *MC Microcomputer*); 11 riviste di listati, destinate prevalentemente agli hobbisti (ad esempio *Commodore Computer Club* e *Videogiochi*) e 10 riviste di cultura informatica, caratterizzate da una grafica molto curata (tra cui *Computers & Electronics* e *PC Magazine*). Cfr. Anna Lucia Natale, "Le riviste di informatica edite in Italia nel 1985", Giovanni Bachelloni (a cura di), *Guida ragionata alle riviste di informatica. Repertorio critico e percorsi di lettura*, Fondazione Adriano Olivetti, Roma 1987, pp. 13-105 http://archive.digibess.eu/islandora/object/librib:13851/datastream/PDF/content/librib_13851.pdf URL consultato il 25 novembre 2018.

[305] Si pensi ad esempio alle attività permanenti di *general education* promosse dalla BBC in Gran Bretagna e dal Centro Mondiale per l'Informatica a Parigi.

Come ha osservato Giovanni Celsi, le riviste facilitarono "la socializzazione di tanti, giovani e no, all'uso delle nuove tecnologie, contribuendo a sdrammatizzare, attraverso una iniziazione prevalentemente 'ludica', una fase di transizione destinata a produrre cambiamenti duraturi e non ancora compiutamente prevedibili".[306] Le parole di Celsi sottolineano uno dei demeriti che, a posteriori, possiamo riconoscere alle pubblicazioni italiane, vale a dire un approccio in gran parte riduttivistico, quasi sempre disinteressato alle implicazioni sociali e culturali comportate dalla rivoluzione informatica in atto. L'informatico cognitivo Giovanni Lariccia a tal proposito ha osservato che le riviste non si dimostrarono "in grado di 'educare' il lettore inesperto né di informare l'esperto in modo realmente intelligente".[307] Un ulteriore demerito riguarda la scarsa qualità del software generalmente proposto, "documentato in maniera approssimativa. Molto spesso è pirateggiato, è con ciò completamente snaturato".[308] Così facendo, quindi, nella maggior parte dei casi, le riviste fornirono una visione distorta di quello che era a tutti gli effetti "un nuovo mezzo di comunicazione dalle possibilità spettacolari e ancora in larghissima parte sconosciute":[309] il software, da Lariccia definito "una forma, la più complessa, di intelligenza materializzata".[310]

Se da un lato le riviste adottarono un approccio semplicistico nei confronti delle tecnologie, dall'altro non esitarono a utilizzare in modo marcato i tecnicismi anche in pubblicazioni non dedicate agli addetti ai lavori. Ciò determinò la percezione, da parte dell'opinione comune, che l'informatica fosse una materia destinata a pochi "devoti". Fu anche grazie alle modalità comunicative adottate dalle riviste, insomma, che la nascente comunità elettronica italiana assunse i tratti di un club esclusivo e la cultura informatica, intesa non solo come la conoscenza delle logiche di funzionamento e delle applicazioni degli strumenti informatici, ma anche come l'insieme di riflessioni relative alle problematiche socio-culturali generate dalla rivoluzione informatica, mancò di diffondersi e penetrare nel tessuto sociale, alimentando un clima di scetticismo e diffidenza.

Un ulteriore insegnamento che possiamo trarre dalle riviste nate in quegli anni riguarda l'enorme quantità di articoli tradotti da riviste estere, soprattutto statunitensi. Come ha osservato Mario Losano, "ciò non significa "necessariamente che in Italia non si è in grado di produrre buoni articoli tecnici o tecnico-divulgativi, bensì che la quantità di tali articoli richiesta dagli editori è incompatibile con il tempo necessario a concepirli e redigerli".[311] Questa caratteristica contraddistinguerà anche le opere di letteratura elettronica, la cui qualità sarà spesso condizionata da richieste impossibili di editori più interessati a profitti immediati.

---

306 Giovanni Celsi, "Prefazione", *Guida ragionata alle riviste di informatica*, *op. cit*., p. 8.
307 Giovanni Lariccia, "La fiera delle vanità", *ibid*., p. 213.
308 *Ibid*., p. 212.
309 *Ibid.*
310 *Ibid*., p. 211.
311 Mario G. Losano, "Gli accordi di copyright tra le riviste di informatica", *ibid*., p. 187.

È bene a questo punto precisare che, se stiamo insistendo sull'immaginario che i media italiani contribuirono a creare e diffondere nei riguardi della tecnologia, è perché ciò condiziona le modalità di creazione e fruizione delle opere: la percezione collettiva influisce, ad esempio, sulla quantità e sulla tipologia delle persone che si dedicano alla scrittura e alla lettura di opere elettroniche, sugli ambienti in cui questa si realizza, sulle aspettative che scrittori e lettori hanno nei confronti delle macchine e, di conseguenza, anche sul tipo di opere prodotte. È evidente dunque che in Italia più che altrove il pubblico di lettori avesse maggiore difficoltà nel confrontarsi con strumenti nuovi e ancora poco definiti e con una scrittura altrettanto misteriosa. Al pubblico veniva insomma richiesto un salto cognitivo che difficilmente sarebbe stato in grado di compiere, sia perché non poteva contare su una formazione adeguata, sia perché la sua percezione era condizionata dai messaggi, ideologici e distorti, trasmessi dalle aziende e dai media.

2.2. La seconda metà degli anni Ottanta: dal potenziale al virtuale

Fu a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta che si verificò un sostanziale mutamento nei confronti del ruolo rivestito dal medium informatico nella produzione di artefatti: se prima l'opera era intesa come il prodotto finale dell'esecuzione di un programma, ed era dunque destinata a uscire dal computer per essere rivista dall'autore e stampata (modello di Moles, *Ill. 2*), il modello procedurale (*Ill. 3*), elaborato dal poeta e fisico francese Philippe Bootz,[312] dà importanza alla visualizzazione a schermo e al contesto tecnico di esecuzione.

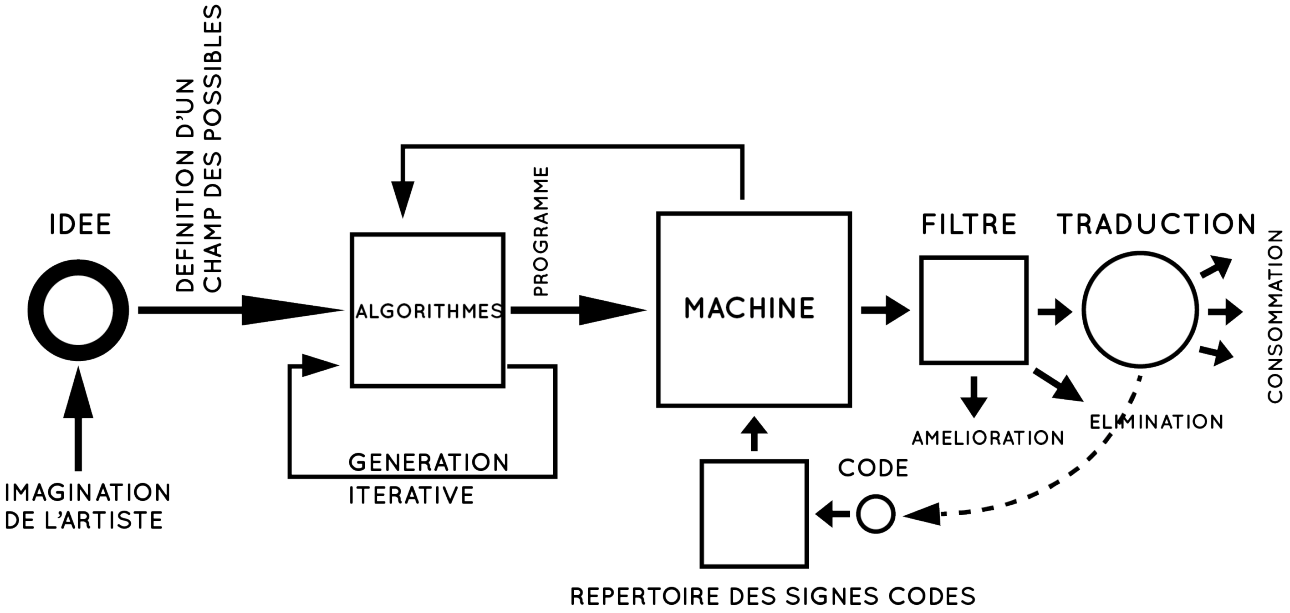


Illustrazione 2: Modello potenziale di Abraham Moles

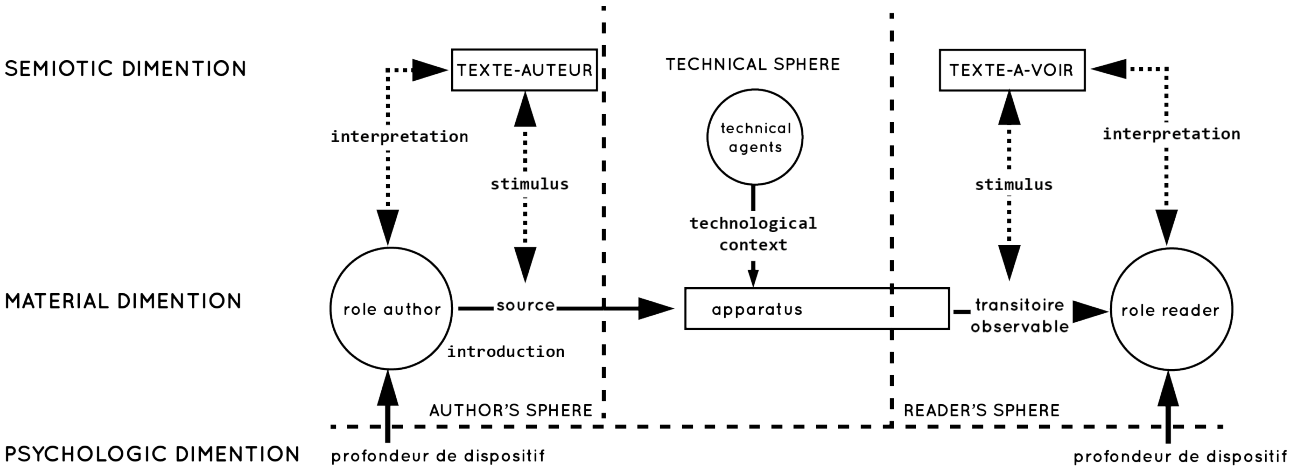


Illustrazione 3: Modello procedurale di Philippe Bootz

[312] Philippe Bootz, "The Problematic Of Form. Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art", *Dichtung Digital*, gennaio 2005 http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Bootz/index.htmhttp://www.dichtung-digital.de/2005/1/Bootz/index.htm URL consultato il 15 novembre 2018.

Non uscendo più dal dispositivo, l'opera si smaterializza, divenendo un flusso transitorio di dati.[313] Il passaggio dalla pagina allo schermo si traduce dunque nel passaggio da potenziale a virtuale, dal conosciuto all'imprevedibile in quanto il risultato dell'esecuzione dipende da variabili tecniche, da una parte, e dalla manipolazione, variabile anch'essa in quanto frutto del *profondeur de dispositif*[314] dell'utente finale, dall'altra. Si passa così da opera a processo transitorio, da autore a meta-autore,[315] da lettore a meta-lettore,[316] dalla trasparenza all'opacità dell'interfaccia. Come ha osservato Giulia Gelmini, tale cambiamento di paradigma ha comportato una "virtualizzazione del significato" in quanto

> il meccanismo che associa un significato specifico ad un insieme di segni (il significante) si inceppa. Scompare la nozione di un codice a priori che, applicato ad un sistema di segni, li attraversa e li trasforma in significato. All'interno del paradigma innovativo nel quale si collocano le opere in esame, un processo di questo tipo perde ogni senso, in quanto il progetto che percorre tali opere è, in ultima analisi, quello della virtualizzazione del significato.[317]

Il modello cibernetico elaborato da Moles sulla scia di Bense risulta dunque incompatibile con quello virtuale in quanto, non essendoci più filtri da parte dell'autore, la letterarietà viene attuata dall'intervento attivo del fruitore, vero e proprio co-autore, e si verifica dunque nell'atto stesso della lettura. Autore e lettore sono quindi sullo stesso piano, sia perché entrambi non possono prevedere con certezza il risultato finale dell'elaborazione (appunto perché dipende dal contesto tecnico), sia perché entrambi possono accedere al codice dell'opera. "Soggetto e oggetto diventano un tutt'uno e il loro legame viene a essere la stessa misurazione impiegata":[318] il cambio di paradigma che si è verificato a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta è derivato in primo luogo dalle scoperte

[313] Citando Bootz: "The multimedia event that appears on screen is only a 'transitoire observable' that occurs while running". *Ibid*. ("L'evento multimediale che appare a schermo è solo un 'transitorio osservabile' che si verifica in fase di esecuzione". Traduzione mia).

[314] Con "profondeur de dispositif" Bootz intende l'orizzonte d'attesa, ovvero la rappresentazione mentale che autore e lettore hanno del testo, che viene "applied as a filter by the cognitive strategy of reading or writing in order to decide what is the significant of the signs in the transient observable event that is produced while running". *Ibid*. ("applicato come filtro dalla strategia cognitiva della lettura o della scrittura per decidere qual è il significante dei segni nell'evento transitorio osservabile che viene prodotto durante l'esecuzione". Traduzione mia).

[315] "We can say that the author is the author of the program and data, but only the co-author of the physical process that appears to the reader while the machine is running". *Ibid*. ("Potremmo dire che l'autore è autore del programma e dei dati, ma solo il co-autore del processo fisico che appare al lettore durante l'esecuzione da parte della macchina". Traduzione mia).

[316] "Meta-reading is not an interpretation of the situation but a recognition of it. Thus meta-reading can been seen as 'a most intellectual understanding' of what happens in the situation of communication". *Ibid*. ("La meta-lettura non è una interpretazione di una situazione, ma un suo riconoscimento. Di conseguenza la meta-lettura può essere intesa come 'una comprensione più intellettuale' di ciò che accade nella situazione comunicativa". Traduzione mia).

[317] Giulia Gelmini, "Il virtuale, il potenziale, l'attuale ed il reale nell'arte elettronica", *Noemalab*, s.d. http://noemalab.eu/ideas/essay/il-virtuale-il-potenziale-l%E2%80%99attuale-ed-il-reale-nell%E2%80%99arte-elettronica/#identifier_15_17025 URL consultato il 28 novembre 2018.

[318] Don Foresta, "Comunicare realtà individuali", *Arte e scienza. Biologia tecnologia e informatica. XLII esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia*, Electa, Milano 1986, p. 37.

della fisica quantistica, che dimostrò che non vi è alcuna realtà oggettiva, ma la materia esiste solo quando viene osservata; essa è quindi non un oggetto fisico indipendente, ma un processo dinamico che include l'osservatore e il metodo di osservazione. Come ha osservato Johanna Drucker:

> the basic conflict here – of granting to an object both immanence and nontranscendence – disappears if the concept of materiality is understood as a process of interpretation rather than a positing of the characteristics of an object. The object, as such, exists only in relation to the activity of interpretation and is therefore granted its characteristic forms only as part of that activity, not assumed a priori or asserted as a truth.[319]

Dal momento che, come ha osservato Roy Ascott, "incertezza e indeterminatezza sono gli unici punti in comune della nostra cultura pluralistica e relativistica",[320] scienza e tecnologia, "spesso considerate nemiche dell'arte, si ritengono oggi tutte metaforicamente necessarie per affrontare un universo contingente".[321] Ciò spiega perché il tema della XLII Biennale di Venezia del 1986 fu proprio il rapporto tra arte e scienza, con particolare riguardo alle applicazioni artistiche della tecnologia e dell'informatica. Rileggendo il catalogo della mostra si percepisce la consapevolezza di trovarsi in un periodo cruciale di transizione verso una società post-industriale, le cui certezze relative al tempo e allo spazio, alla materia e alla percezione, erano state stravolte dalle scoperte scientifiche e da tecnologie che tali stravolgimenti attualizzavano, assecondavano e conducevano: per usare le parole di Don Foresta, "la manipolazione di tempo e spazio, processo, durata, interazione, è diventato l'elemento importante soggiacente all'arte di questo secolo [...] proprio così come era già prima diventato il cuore stesso della scienza".[322] In Italia, in particolare, l'attenzione si focalizzò sulle possibilità di interazione consentite da media informatici sempre più interconnessi; come ha affermato ancora una volta Ascott: "il network telematico è il veicolo perfetto della cultura postmoderna".[323] La Biennale è la chiara dimostrazione che, in Italia, il computer veniva apprezzato soprattutto per le possibilità di realizzare opere collaborative, in tempo reale e a distanza: la letteratura tradizionale non veniva messa in discussione. Lo stesso si può dire per le opere di letteratura assistita dal computer realizzate in questo periodo in Italia, a cominciare da quello che venne definito il primo "fumetto elettronico" del mondo.

---

[319] ("L'apparente controsenso della sostanza senza la metafisica della presenza scompare se il concetto di materialità è inteso come processo di interpretazione piuttosto che come caratteristica di un oggetto. L'oggetto in quanto tale esiste solo in relazione con l'attività dell'interpretazione e dunque le sue caratteristiche rappresentano solo una parte di tale attività, non sono assunte a priori, né considerate una verità". Traduzione mia). Johanna Drucker, *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909–1923*, University of Chicago Press, Chicago 1994, p. 43.

[320] Roy Ascott, "Arte tecnologia e computer", *Arte e scienza. Biologia tecnologia e informatica*., *op. cit*., p. 34.

[321] *Ibid*.

[322] Don Foresta, "Comunicare realtà individuali", *op. cit*., p. 38.

[323] Roy Ascott, "Arte tecnologia e computer", *op. cit.,* p. 35.

2.3. Il primo “fumetto elettronico” italiano

L'immaginario della cultura di massa venne massicciamente adoperato dalle riviste: come ha osservato Fabio Scandone, infatti, tale immaginario, ricodificato dall'introduzione di elementi informatici, si rivelò essere “l'esempio più significativo dell'intreccio tra memorie di massa e nuova dimensione del fantastico informatico”.[324] Un esempio è costituito dalle esilaranti avventure a fumetti di Primo Giovedini[325] (*Ill. 4*), pilota di un aereo militare che viveva in un mondo virtuale all'interno della memoria di un computer. Ideate da Marco Mietta e pubblicate dalla rivista *Commodore Computer Club*, le strisce dimostrano il forte legame che esisteva tra utenti e specifiche marche di computer (in questo caso Commodore), evidenziano la penetrazione di termini informatici nel linguaggio comune e sono una riprova dell'influenza esercitata dai generi di massa, come il fumetto, nel processo di naturalizzazione e inserimento delle nuove tecnologie nel tessuto sociale.

Illustrazione 4: Estratto da Le avventure di Primo Giovedini. “Tutta colpa del virus”

Se le riviste di informatica si servirono del fumetto per rendere familiari le nuove tecnologie, altri lo utilizzarono al contrario per raccontare la propria generazione di transito, facendo brillare quelle stesse tecnologie di una luce straniante. È il caso di Antonio Glessi e Andrea Zingoni, autori del primo fumetto elettronico italiano: *Giovanotti Mondani Meccanici. Melodramma Moderno*

[324] Fabio Scandone, “L'immaginario informatico”, *Guida ragionata alle riviste di informatica. Repertorio critico e percorsi di lettura*, *op. cit.*, p. 176.
[325] Anon., “I fumetti. Le avventure di Primo Giovedini”, *Commodore Italian pages*, s.d. http://www.cbmitapages.it/fumetti/main.htm URL consultato il 25 novembre 2018.

Notturno (*Ill. 5*). Il fumetto venne pubblicato da *Frigidaire* nel numero 42 del maggio del 1984 e riscosse un successo tale che non solo la rivista indisse un concorso dedicato al computer-fumetto, ma gli autori diedero al collettivo artistico che stavano formando[326] il nome delle creature da loro stessi inventate: Giovanotti Mondani Meccanici (GMM).

Illustrazione 5: GMM, Melodramma Moderno Notturno

Melodramma Moderno Notturno mette in scena la triste vicenda di una giovane donna, Ella, che in una notte di aprile, già "ubriaca di sogni, whisky e anfetamine",[327] incontra al bar Tabù tre giovani

[326] Nel giro di due anni, quello che in origine era un duo diventò infatti un vero e proprio laboratorio multidisciplinare a cui parteciparono più di cinquanta persone, tra artisti, designer, videomaker, musicisti, informatici e filosofi della scienza.

[327] Tratto da "Giovanotti Mondani Meccanici, Produzione video 84/96", Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006, p. 118.

androidi con gli occhiali da sole, i Giovanotti Mondani Meccanici, che, approfittando della situazione, la conducono in un luogo isolato, derubandola e violentandola a turno.

Da una parte, l'inumana freddezza dei tre replicanti, lo scenario metropolitano, i colori sgargianti e i pixel evidenti rinviavano a un immaginario artificiale, moderno e freddo; dall'altra, lo stile della scrittura, la tragicità delle vicende narrate e la dimensione atemporale e onirica in cui testo e immagini proiettavano il lettore, restituivano un senso di umanità e calore.[328] Questa compresenza di forze contrastanti faceva assumere a questa e alle altre storie che i GMM scriveranno per *Frigidaire* le tinte mutevoli e allucinate di un decadentismo elettronico che riflette bene lo spirito di quegli anni di transizione da un universo stabile a un multiverso instabile e virtuale. Questa fase transitoria si riflette chiaramente nelle modalità con cui il fumetto venne realizzato e diffuso: da una parte i testi, tratti da un romanzo inedito di Zingoni, e la grafica vennero realizzati direttamente in digitale, utilizzando una tavoletta grafica e un Apple II, dall'altra le singole schermate vennero fotografate, assemblate a comporre il layout tipico dei fumetti e successivamente stampate in litografia su un foglio Bristol. Il prodotto finale era dunque un ibrido di computer, fotografia e fumetto diverso da ogni altro fumetto di allora, non tanto per la struttura o per il testo, anche se quest'ultimo era inserito a mo' di didascalia al di sotto dei singoli riquadri, ma per l'estetica che rimandava al contesto digitale; d'altronde, come ha dichiarato Glessi:

> era una storia di un mondo visionario […] con i colori e le immagini che cambiano. Si svolge in un'epoca in cui la tecnologia è scontata, era una storia inevitabile da computer.[329]

Di conseguenza, se i pixel, ben visibili su carta, sembrarono inizialmente un limite, ben presto divennero un tratto distintivo dei GMM: "volevamo si vedesse questa natura che all'epoca era ancora aliena",[330] ha affermato Glessi che, a riprova di ciò, ha ricordato le rimostranze dei lettori quando provò a riutilizzare la china: "volevano i GMM, quella era un'altra cosa".[331] Tali affermazioni testimoniano l'importanza della componente materiale del dispositivo.

I fumetti elettronici dei GMM sono con tutta evidenza opere assistite dal computer e non di letteratura elettronica: sono concepiti per essere stampati e assumono dignità culturale perché pubblicati da una rivista cartacea. Tuttavia saranno definiti "fumetti elettronici": come accade

[328] Aspetto quest'ultimo già osservato da Pier Vittorio Tondelli che ha parlato di "un'anima calda"che i GMM erano riusciti a infondere a questa tecnologia che stava arrivando. Cfr. Pier Vittorio Tondelli, *Un weekend postmoderno. Cronache dagli anni ottanta*, Bompiani, Milano 1990, p. 95.

[329] Tatiana Bazzichelli, "Intervista ad Antonio Glessi", dicembre 1998 http://www.strano.net/bazzichelli/pdf/Antonio_Glessi_intervista.pdf URL consultato il 28 novembre 2018.

[330] Emiliano Russo, "Intervista ad Antonio Glessi", giugno 2018 http://binart.eu/giovanotti-mondani-meccanici URL consultato il 28 novembre 2018.

[331] *Ibid*.

ancora oggi per i "libri elettronici", dunque, in Italia venivano considerate opere di letteratura elettronica artefatti che costituiscono la rimediazione di vecchi oggetti mediali che, anche quando concepiti per restare all'interno del dispositivo, come nel caso del primo racconto multimediale italiano interamente realizzato in grafica 3D,[332] di fatto non scardinano i canoni della letteratura tradizionale. Tuttavia i fumetti elettronici fecero comprendere agli autori che lo schermo non era da intendersi come un nuovo foglio di carta, ma richiedeva modalità di scrittura del tutto differenti:

> decisi che a un certo punto era necessario lasciarsi prendere dalla macchina e disegnare come lei in qualche modo suggeriva di fare e non cercare di scimmiottare il mondo reale.[333]

Il fumetto elettronico fu dunque un punto di partenza per l'esplorazione di diversi mezzi espressivi: nel corso degli anni, i GMM spaziarono infatti dai video[334] alle videoinstallazioni,[335] dalle performance alle opere collaborative,[336] fino a brevi video concepiti per internet, tra cui l'indimenticabile *Gino The Chicken* (1995), "il primo pollo perso nella rete" che filosofeggiava sull'epoca contemporanea.[337] I GMM divennero così un punto di riferimento della Firenze di quegli anni, tra i principali esponenti italiani di quella che Vittorio Fagone ha definito "terza cultura".[338]

---

[332] Il riferimento è a *Sinkha* (www.sinkha.com URL consultato il 14 gennaio 2019), la saga fantasy concepita dall'architetto, pittore, fotografo e fumettista Marco Patrito a partire dal 1991: benché arricchiti da colonne sonore neo-prog e da sequenze animate e nonostante i disegni realizzati direttamente e integralmente al computer (da cui l'estetica da videogioco della saga), i racconti di Patrito si presentano essenzialmente come fumetti aumentati: la struttura è lineare, l'interazione limitata al "voltare pagina" e il testo è statico. Tuttavia è importante sottolineare che il progetto nasce elettronico, a differenza della produzione generalmente offerta in questi anni in Italia da editori (tra cui System Editoriale, Simulmondo e Rizzoli Media) che preferirono appunto rimediare fumetti cartacei già esistenti piuttosto che ideare opere originali espressamente concepite per il medium elettronico, con risultati spesso non rispettosi né del medium cartaceo, né di quello digitale (si pensi, ad esempio, a *Dylan Dog. Le notti della luna piena*, pubblicato da System Editoriale nel 1998).

[333] Tatiana Bazzichelli, "Intervista ad Antonio Glessi", *op. cit.*

[334] I video, definiti dagli autori "opere teatrali digitali", erano in realtà rimediazioni dei primi fumetti composti da transizioni fra immagini fisse, effetti audio e voci che declamavano il testo. La loro durata media superava di poco i dieci minuti. Il video di *Melodramma Moderno Notturno* può essere visualizzato su *Youtube*, ad esempio all'indirizzo http://www.youtube.com/watch?v=Z1ikrkvjNt0&t=18s URL consultato il 24 gennaio 2019.

[335] Tra le installazioni più note ricordiamo gli *Electronic Mandala*, installazioni interattive realizzate a partire dal 1991 con il "Mandala System", software per la RV bidimensionale ideato dal gruppo canadese Vivid Group.

[336] Nel 1985, in occasione dell'iniziativa "Paesaggi della Memoria" all'interno del Festival *Machina, Teatro, Tecnologia Rappresentazione* di Ivrea, i GMM realizzarono una fax performance con collegamenti, in tempo reale tra Italia, Cardiff, Melbourne e Vienna. Cfr. Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, *op. cit*., p. 101.

[337] Approfondimenti sull'argomento sono contenuti nel libro di Andrea Zingoni *Gino the chicken. Le mirabolanti avventure del primo pollo perso nella rete*, Castelvecchi, Roma 1999. Il personaggio conobbe un successo straordinario nella nuova versione *web cartoon* a cadenza bisettimanale, *Gino week-end*, disegnato da Joshua Held. A novembre 2001 con la quarantesima puntata, musical parodia di "tu vo' fa' l'americano" di Renato Carosone che, in omaggio all'attualità del momento, diventò "Tu vò fa' o' Talebano", Gino salì agli onori della cronaca come fenomeno web nazionale, rappresentando forse "il primo episodio di internet virale di entertainment". Cfr. "GMM 1984-2001. A True Story", www.gmm.fi.it URL consultato il 26 gennaio 2019.

[338] Questa espressione fu usata dallo storico e critico dell'arte contemporanea Vittorio Fagone nel 1986 in occasione della recensione del Festival di Arte Elettronica di Camerino, con evidente riferimento al pamphlet di Snow, tradotto in Italia nel 1970, per distinguere la cultura digitale da quella umanistica e scientifica: una cultura in cui "ingegneri, matematici, informatici, architetti, musicisti e artisti (o se si vuole, 'operatori visivi'), grafici, convivono e lavorano

Il percorso artistico dei GMM riflette bene le dinamiche che animarono il panorama artistico-letterario italiano sensibile ai nuovi media nel corso degli anni Ottanta: un'editoria che "compete" con il digitale (fumetti elettronici, supporti alternativi al libro,[339] librigame), opere che restano dentro il dispositivo (avventure testuali, poesie animate, generatori automatici e romanzi ipertestuali), videoinstallazioni che esplorano la realtà virtuale e opere telematiche collaborative (MUD).

insieme, scambiandosi spesso se non ruoli, modelli e obiettivi. L'arte elettronica occupa questo spazio, un'area aperta in rapida espansione e sviluppo". Vittorio Fagone, "VideoMagazine", 1986.

[339] Il riferimento riguarda in particolare le interessanti ricerche condotte a partire dai primi anni Novanta da Francesco Saverio Dodaro (Bari 1930 - Lecce 2018). Romanziere, poeta verbo-visivo, teorico dell'arte e della letteratura, operatore culturale, Dodaro seppe cogliere i cambiamenti introdotti dalla rivoluzione digitale emergente nelle modalità di scrittura e fruizione con un'acutezza che stupisce ancora oggi: la brevità estrema (ricordiamo le collane *Compact Type. Nuova narrativa* e *Mail fiction. Free lances*, entrambe del 1991, *International Mail Stories* del 1993 e il movimento letterario "New Page", fondato nel 2009), la scrittura collaborativa a distanza (esplorata da *Internet poetry*, la prima collana italiana dedicata alla poesia telematica, edita da Conte Editore di Lecce nel 1995), l'ibridazione con altri codici espressivi, quali la grafica, il marketing, la pubblicità e il giornalismo, unita alla ricerca di supporti altri dal libro, inclusi i luoghi della quotidianità (dai poster di poesia visiva della collana *Spagine. Scrittura infinita* del 1989 a *Diapoesitive. Scritture per gli schermi* del 1991, dai "romanzi da muro" della collana *Wall Word* del 1992 a *Walkman fiction. Romanzi da ascoltare*, edita nel 1996). La scelta di relegare un autore tanto rilevante in nota si spiega con la volontà di non distogliere il lettore dal discorso principale che anima questo studio, che verte sulle opere elettroniche italiane: Dodaro preferì i supporti analogici per riflettere sugli effetti del digitale e anche quando si avvalse del medium informatico, come nella versione ipertestuale della collana *Internet poetry*, realizzò delle rimediazioni piuttosto che delle forme narrative concepite espressamente per il medium elettronico.

2.4. I librigame

Mentre nei fumetti elettronici dei GMM il digitale condizionava la grafica, il lessico e le tematiche, nei librigame influiva sulla struttura: per librigame si intendono infatti racconti a struttura combinatoria (algoritmica) in cui i paragrafi terminano con una serie di opzioni narrative tra cui il lettore deve scegliere, saltando alla pagina corrispondente al percorso selezionato. Questa tipologia di librigame, nota come "a bivi",[340] venne diffusa in Italia grazie alla collana *Scegli la tua avventura*[341] pubblicata da Mondadori nel 1986. Alla famosa collana *Librogame*[342] della Edizioni EL di Trieste (1985-1999) spetta invece il merito di aver diffuso un'altra tipologia di librigame: quelli di avventura. Questi combinavano le caratteristiche dei racconti a bivi con quelle dei giochi di ruolo: l'intervento del lettore non si limitava cioè alla scelta di una delle possibili opzioni, ma si estendeva alla gestione del personaggio, di cui andavano ad esempio aggiornati, su una apposita scheda, i punti vita in base all'esito di uno scontro, generalmente determinato dal lancio dei dadi.[343] Alcuni librigame di avventura, tuttavia, riservavano maggiore importanza alle capacità di intuizione e analisi del lettore piuttosto che agli avvenimenti casuali: è il caso dei primi due librigame italiani, *In cerca di fortuna* di Andrea Angiolino e *Il presidente del consiglio sei tu* di G&L, pubblicati entrambi nel 1987 e delle serie considerate i capolavori del genere: *Lupo solitario* di Joe Dever e la quadrilogia *Sortilegio* di Steve Jackson.

I librigame rappresentano dunque un esempio di letteratura ergodica:[344] il lettore non è più tale in quanto non gli viene richiesto solo di leggere un'opera, ma di partecipare attivamente alla sua costruzione. L'utilizzo, da parte del narratore, della seconda persona singolare del presente indicativo, caratteristica comune a tutti i librigame, sottolinea questo aspetto, chiamando direttamente in causa il fruitore che, come nei videogiochi, diventa il protagonista della storia.

I librigame conobbero in Italia un successo eclatante, ma di breve durata, principalmente per due motivi: la concorrenza dei videogiochi a interfaccia grafica e la politica editoriale italiana che, come abbiamo accennato in precedenza, si dimostrò più interessata alla quantità che alla qualità. Come ha osservato Mattia Salvia, infatti, "probabilmente il fenomeno è stato spinto e supportato solo fino a

---

340 Il precursore di questa tipologia è il celebre *Un racconto a modo vostro* di Queneau.

341 Come indica il nome, si trattava della traduzione parziale (32 volumi) della collana *Choose Your Own Adventure* pubblicata dalla statunitense Bantam Books che riscosse uno straordinario successo di vendite negli Usa negli anni Ottanta e Novanta. Entrambe le pubblicazioni, quella italiana e quella americana, erano destinate a un pubblico molto giovane.

342 Fu proprio la EL a inventare, e registrare, il marchio "librogame". In quanto leader indiscusso del mercato italiano, questo termine è diventato sinonimo di libro-gioco ed è quindi utilizzato nell'uso corrente anche per indicare prodotti simili, pubblicati però da editori diversi.

343 Il lancio dei dadi poteva essere simulato in due modi: attraverso la riproduzione di due facce di altrettanti dadi, riprodotte negli angoli superiori delle pagine, oppure con l'inserimento di pagine contenenti numeri sparsi sui quali il lettore doveva puntare una matita.

344 Cfr. E. J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimora 1997.

quando, con spese minime, garantiva ingenti ritorni. Quando si è trattato di investirci sopra per cercare di rilanciarlo si è preferito lasciarlo morire".[345]

Ultimamente in Italia l'interesse nei confronti dei librigame si è riacceso:[346] potrebbe trattarsi di un evento temporaneo, nato sulla scia di prodotti culturali che rimandano, nostalgicamente, agli anni Ottanta[347] oppure di una reazione all'iper-digitalizzato mondo in cui viviamo; ulteriori fattori legati a questo ritorno potrebbero essere riconducibili alla vita tutto sommato breve del fenomeno, alla presenza di comunità online, di archivi e di siti web dedicati, alla diffusione dei *Game Studies* e dell'*Interactive Storytelling* e alla maggiore dimestichezza dei lettori e degli scrittori di oggi nei confronti di narrazioni a struttura algoritmica. Sebbene non è possibile prevedere la durata del fenomeno, esso rappresenta un'ulteriore dimostrazione che, in nessun caso, un medium esclude l'altro, ma tutti coesistono, influenzandosi a vicenda, in un ambiente mediale sempre più complesso.

Vi sono almeno altri due motivi per cui i librigame meritano di essere ricordati. Il primo riguarda il contributo che diedero all'alfabetizzazione informatica di quella che è stata l'ultima generazione pre-internet della storia, la "'generazione di mezzo' che per prima si confrontò con l'immane salto di paradigma dell'evo informatico, ma che fece comunque in tempo a conoscere quanto c'era stato prima",[348] diffondendo idee di testo e fruizione diverse da quelle solitamente consentite dai media monodirezionali e lineari. Il secondo motivo è relativo all'utilità, ai fini del nostro discorso, di un confronto diretto tra librigame e storie interattive che utilizzarono invece il medium informatico e che si diffusero in Italia contemporaneamente ai librigame: le avventure testuali.

[345] Mattia Salvia, "Ricordando i librogame", *Vice*, 24 marzo 2016 http://www.vice.com/it/article/vd5934/storia-librogame-italia-843 URL consultato il 19 novembre 2018.

[346] Cfr. Mauro Longo, "Duri a morire, il ritorno (esplosivo) dei librogame!", *Tom's Hardware*, 14 novembre 2018 http://www.tomshw.it/culturapop/duri-a-morire-il-ritorno-esplosivo-dei-librogame/ URL consultato il 19 novembre 2018.

[347] Si pensi, ad esempio, alla serie tv *Stranger Things* o al recente remake di *Ghostbusters*.

[348] Valerio Mattioli, "See You in Magnamund", *Prismo*, 2 dicembre 2016 http://www.prismomag.com/addio-lupo-solitario/ URL consultato il 19 novembre 2018.

2.5. Le avventure testuali

L'avventura testuale è uno dei generi riconducibili alla macro-categoria della *Interactive Fiction* (IF). Rifacendoci alla definizione proposta da Anthony J. Niesz e Norman N. Holland, indichiamo con IF "works of fiction which explicitly call upon the reader to interact with them by means of queries or replies".[349] Nick Montfort[350] ha individuato le seguenti caratteristiche che definiscono, in generale, la IF:

> - a text-accepting, text-generating computer program;
> - a potential narrative, that is, a system that produces narrative during interaction;
> - a simulation of an environment or world; and
> - a structure of rules within which an outcome is sought, also known as a game.[351]

Le avventure testuali condividono queste caratteristiche generali delle IF, con l'aggiunta di quelle relative al genere di "avventura" appunto,[352] come l'esplorazione di luoghi inusuali e il superamento degli ostacoli che inevitabilmente si presentano durante il viaggio. Le avventure testuali rappresentarono dunque il primo esempio di opera elettronico-letteraria in senso moderno in quanto concepite per essere fruite mediante il dispositivo elettronico: si trattava, difatti, di programmi eseguibili che venivano distribuiti in floppy disk.

La prima avventura testuale realizzata in Italia fu *Avventura nel castello* di Enrico Colombini e Chiara Tovena.[353] La prima edizione risale al 1982, a soli sei anni quindi dalla prima avventura testuale della storia, la citata *Colossal Cave Adventure* ideata da Will Crowther e ampliata da Don Woods: come nel caso del *Tape Mark I* di Balestrini, dunque, anche in questa occasione non si registra un gap eccessivo tra Italia e paesi più avanzati. Nonostante sia un'opera prima, concepita più per finalità ludiche che letterarie[354] e nata, come *Zork*, come sfida ad *Adventure*, *Avventura nel*

---

[349] ("Opere narrative che richiedono esplicitamente al lettore di interagire con esse per mezzo di domande o risposte". Traduzione mia). Anthony J. Niesz e Norman N. Holland, "Interactive Fiction", *Critical Inquiry*, vol.11, n.1, 1984, p. 111.

[350] Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, MIT Press, Cambridge, 2003.

[351] ("Un programma informatico che accetta del testo e genera del testo; una narrazione potenziale, ovvero un sistema che produce narrazione durante l'interazione; una simulazione di un ambiente o mondo e una struttura di regole all'interno della quale si cerca di ottenere un risultato, anche conosciuto come gioco". Traduzione mia). Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.*, p. 23.

[352] Come è noto, si tratta di un genere letterario antico, di cui alcune istanze possono essere ritrovate nei poemi omerici e nel romanzo ellenistico, nella narrativa medioevale (ad esempio le opere di Chrétien de Troyes) e in quella rinascimentale (*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto e *Don Chisciotte* di Cervantes sono due celebri esempi), fino ad arrivare alla vera e propria nascita del genere, nel XVIII secolo.

[353] Per un'analisi approfondita di Avventura nel castello si rimanda all'*Appendice*.

[354] Colombini: "Non c'era alcuna finalità letteraria, ma il desiderio di fare un gioco 'enigmistico' e coinvolgente". Intervista personale tramite scambio di e-mail, 6 novembre 2018.

castello risulta estremamente interessante sia per ragioni letterarie, poiché in essa emergono già alcune possibilità offerte dal digitale, sia per ragioni storiche, in quanto darà il via alla "età d'oro" delle avventure testuali italiane. A Colombini si deve infatti la stesura del primo manuale italiano per la scrittura di avventure testuali, *Scrivere un gioco di avventura sul personal computer* (1985)[355] in cui veniva illustrato il famoso "Modulo Base", un programma che consentiva la realizzazione di avventure testuali anche a coloro che non possedevano competenze informatiche avanzate.

Il manuale conteneva inoltre storie più mature, come *L'apprendista stregone*, che si contraddistinguevano per la complessità della trama e lo stile ricercato. In pochi anni dunque il genere si sviluppò e maturò, con protagonisti come Bonaventura Di Bello. Tuttavia, come era già successo negli Stati Uniti e similmente ai librigame, si trattò di un fenomeno intenso, ma di breve durata sia perché, ancora una volta, gli editori si mostrarono più interessati alla quantità che alla qualità, imponendo ritmi di produzione insostenibili (sicché il mercato risultò presto saturo e popolato da opere di scarso valore letterario), sia a causa dell'avvento delle avventure grafiche, più appetibili e immediate.[356] I librigame, come le avventure testuali, contengono storie interattive; tuttavia il medium comporta, naturalmente, differenze cruciali. Innanzitutto, per quanto elaborata potesse essere la trama dei librigame, la non sequenzialità della lettura non ne compromette la linearità: i blocchi di testo possiedono una progressione narrativa causale evidente. Le avventure testuali, invece, consentono un'esplorazione orizzontale del mondo di finzione in quanto l'interattore può muoversi a piacimento sia tra i luoghi, sia tra le fasi della storia, non essendo la struttura condizionata da un medium statico e lineare come quello cartaceo: come ha sottolineato Marco Vallarino, giornalista e scrittore di avventure testuali, pochi librigame permettono di tornare all'inizio della storia, gli oggetti lasciati indietro sono generalmente persi per sempre e i personaggi si incontrano una volta sola.[357] In generale possiamo individuare cinque caratteristiche del medium informatico che hanno conseguenze importanti dal punto di vista letterario: l'automazione, l'interattività, l'enciclopedismo, l'animazione e l'immersività.

[355] Pubblicato per il Gruppo Editoriale Jackson, il volumetto venne poi più volte ampliato e ripubblicato nel corso degli anni con titoli diversi. L'ultima versione, dal titolo *Avventure per MS-DOS*, è stata rilasciata in freeware nel 1999 sul sito web dell'autore: http://www.erix.it/avventure.html#dosavv99 URL consultato il 26 gennaio 2019.

[356] Nel 1980 Ken e Roberta Williams realizzarono, per Apple II, *Mystery House*, la prima avventura testuale a presentare elementi grafici. Seppur in bianco e nero, senza animazione, né sonoro, l'avventura riscosse un successo tale da spingere i due autori a fondare una società di produzione: nacque così la Sierra (1982) una delle più prolifiche e significative software house di avventure grafiche. Con il primo episodio di *King's Quest* (1984) al parser testuale venne aggiunto un vero e proprio ambiente grafico a 16 colori. Le illustrazioni non fungevano più da semplice supporto al testo, ma sostituirono le descrizioni testuali, rappresentando visivamente le locazioni in cui l'interattore poteva guidare, ancora mediante comandi da tastiera, il proprio alter ego animato (avatar). Tra il 1984 e il 1987 la Sierra pubblicò tutte le serie più famose di quegli anni (*Space Quest*, *Police Quest*, *Leisure Suit Larry* etc), finché l'enorme successo di *Maniac Mansion* (1987) della Lucasfilm Games decretò il passaggio dall'interfaccia basata sul parser testuale, ereditata dalle classiche avventure testuali, all'interfaccia SCUMM. Così, a partire dagli anni Novanta, saranno i "punta e clicca" i padroni del mercato delle IF, come dimostrano titoli divenuti celebri quali *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) e *Myst* (Broderbund, 1993).

[357] Intervista personale tramite scambio di e-mail realizzata l'8 dicembre 2018.

L'automazione indica la capacità del computer di eseguire una serie di azioni, come la memorizzazione degli oggetti presi e lasciati, il conteggio del punteggio e delle azioni, la comparsa del testo in seguito a un comando, in modo automatico, cosicché l'interattore possa concentrarsi su altri aspetti. L'automazione può inoltre generare effetti retorici impossibili da ottenere con il medium cartaceo: ad esempio, il programma può impedire l'avanzamento della lettura in seguito a un determinato comando (come nel caso della digitazione del comando "idiota" in *Avventura nel castello*)[358] oppure a causa dell'errata combinazione di azioni eseguite dall'interattore (in *Avventura nel castello* ciò si verifica nel caso in cui il gatto beva la coppa di lattemiele).[359]

Per interattività si intende la possibilità dell'utente di intervenire sull'informazione. Poiché, nelle avventure testuali, interattore e programma informatico condividono lo stesso codice linguistico (il linguaggio naturale) e dato che il testo si rivela in modo progressivo, le avventure testuali rafforzano l'illusione che tra interattore e programma avvenga un vero dialogo e che la storia sia effettivamente personalizzata. Inoltre, dal momento che l'interattore è chiamato a fornire istruzioni al dispositivo (la storia semplicemente non procede senza i suoi input), questi non può limitarsi a leggere, ma è appunto obbligato a scrivere, azione questa comunemente associata alla figura dell'autore. In quanto produttore di informazione e responsabile dell'ordine di lettura, l'interattore partecipa attivamente al processo creativo diventando il co-autore dell'opera. L'interattività dei media digitali consente inoltre la nascita di figure retoriche nuove, impossibili su carta o in video in quanto basate sulla relazione creativa tra gesto dell'interattore e risposta del dispositivo (per l'analisi delle figure retoriche impiegate in *Avventura nel Castello* si rimanda all'*Appendice*).

L'enciclopedismo indica la capacità dei media digitali di contenere enormi quantità di dati che possono potenzialmente essere estesi all'infinito in virtù della loro struttura modulare (unità indipendenti, ma collegate tra loro, possono essere assemblate in oggetti più grandi senza perdere la propria identità); *Wikipedia*, ad esempio, è incarnazione letterale della natura enciclopedica dei media digitali. Ciò ha influito sullo stile delle avventure testuali (formulaico) e ha incentivato la riappropriazione delle stesse da parte di comunità attive di appassionati (*fan fiction*).

L'animazione, vale a dire l'introduzione della temporalità (ad esempio una finestra che lampeggia o la velocità di comparsa del testo) può dar vita a effetti di senso ancora una volta impossibili da ottenere nel medium cartaceo (per l'analisi di alcuni di essi, così come si manifestano in *Avventura nel castello*, si rimanda all'*Appendice*).

L'immersività dei media digitali è diversa da quella consentita dal medium cartaceo: da una parte le avventure testuali risultano più immersive rispetto ai librigame in virtù dell'automazione (il lettore

[358] Cfr. *Appendice*.
[359] Cfr. *Appendice*.

non è obbligato a interrompere la lettura per saltare da una pagina all'altra), dell'impiego dello stesso codice linguistico da parte del programma e dell'interattore e della velocità con cui quest'ultimo riceve le risposte ai suoi comandi; dall'altra è insidiata dalle modalità di interazione: la scrittura è meno immediata rispetto, ad esempio, al *click* richiesto dalle storie interattive a interfaccia grafica e lo schermo è un'interfaccia più invasiva rispetto alle pagine di un libro. Inoltre, dal momento che le avventure testuali sono strettamente vincolate ai dispositivi tecnologici, l'immersività non può non risentire delle mutazioni del contesto storico.[360] Non bisogna tuttavia cadere nella trappola del determinismo tecnologico o esaltare acriticamente il medium informatico: nelle avventure testuali, ad esempio, l'interattore non aveva libertà assoluta, ma doveva sottostare alle regole imposte dall'autore, sia in termini di comandi da immettere, sia in termini di esplorazione (solo uno dei tanti percorsi possibili era infatti quello "vincente").

L'utilizzo dei media elettronici introdusse inoltre problematiche fino ad allora inedite o considerate marginali in ambito letterario, come la competenza tecnica richiesta al lettore e l'impossibilità di fruire ovunque le opere (a differenza del medium cartaceo). Bisogna poi considerare le problematiche scaturite dall'obsolescenza e dall'incompatibilità dei programmi, che obbligano gli autori a continui aggiornamenti delle proprie opere (si veda ad esempio la genesi di *Avventura nel castello*) e i condizionamenti, in termini di possibilità di scrittura, apportati da hardware e software (si pensi ad esempio, nel caso delle avventure testuali, ai limiti di caratteri imposti dalle ridotte capacità di memoria). Accanto a queste problematiche generali le avventure testuali fecero emergere delle criticità tutte italiane, come la pirateria, che ha determinato di fatto l'impossibilità degli autori di vivere del proprio lavoro[361] e la difficoltà di ritagliarsi uno spazio in un mercato, come quello editoriale, sostanzialmente conservatore.

È doveroso a questo punto chiederci se le avventure testuali abbiano messo in discussione o meno il canone letterario: fino a che punto è cioè possibile inserirle all'interno della letteratura elettronica? Possiamo affermare che le avventure testuali si situino a metà strada tra una concezione tradizionale di letteratura e una concezione più aperta agli stravolgimenti determinati dal digitale: esse non rappresentano quindi né una completa continuità, né una completa rottura del paradigma. Innanzitutto vi è un atteggiamento conservatore nei confronti del concetto di testo: il sistema

[360] Ad esempio, negli anni Ottanta il solo fatto che un programma informatico dimostrasse di comprendere il linguaggio naturale e rispondesse avvalendosi dello stesso sembrava una cosa incredibile. Bisogna inoltre considerare che l'interfaccia utente a righe di comando era la norma (le avventure grafiche non erano ancora comparse e la GUI non si era ancora diffusa a livello di massa). Allo stesso modo, del tutto normale risultava l'azione di interrompere la sessione per inserire il disco di salvataggio o attendere un tempo che oggi sembrerebbe infinito per il caricamento della schermata. Occorre inoltre tener conto del fatto che oggi, per fruire la maggior parte delle avventure testuali, è necessario utilizzare un emulatore e ciò influisce inevitabilmente sull'immersività.

[361] Cfr. "Avventura nel castello", *Appendice*.

linguistico verbale è concepito come il più adatto alla narrazione.[362] In secondo luogo siamo ancora in presenza di una *intentio auctoris* molto marcata, anzi è proprio quella che il lettore di avventure testuali è chiamato a scoprire. Permane infine l'esistenza di un lettorato poiché, a differenza dei generatori, la quantità di combinazioni testuali possibili non è tale da non poter essere letta da ogni lettore. A cambiare, come abbiamo sottolineato, sono le possibilità di fruizione offerte al lettore, che diventa co-autore e il ruolo del programma informatico: dispositivo e interattore sono strettamente legati in quanto entrambi devono obbedire alle regole che vengono loro impartite; interagendo con un'opera di IF, dunque, l'interattore programma e viene programmato, in uno scambio reciproco.

Le avventure testuali sono state il primo genere elettronico a esplorare le potenzialità del digitale per finalità letterarie arrivando, nel corso degli anni, a risultati che nulla hanno da invidiare alla letteratura tradizionale.[363] Ancora più dei librigame esse hanno contribuito all'alfabetizzazione informatica in quanto, per essere fruite e dunque per esplorare con successo il mondo virtuale, occorreva utilizzare un tipo di logica simile a quello impiegato dai programmatori: si potrebbe infatti affermare che la fruizione di un'avventura testuale sia a tutti gli effetti un lavoro di *reverse engineering*. Nonostante ciò, né la critica italiana, né quella internazionale dimostrarono particolare interesse nei confronti delle avventure testuali di questi anni.[364] Diverse potrebbero essere le motivazioni: la giovanissima età del genere, il suo essere costantemente in bilico tra gioco e letteratura, l'esistenza di utenti e scrittori più interessati al primo aspetto, la lontananza degli scrittori dagli ambienti letterari tradizionali. Bisogna inoltre considerare la particolarità del contesto italiano, che risultava ancora permeato dalla diffidenza nei riguardi dell'osmosi tra ambito scientifico e umanistico. Anche per le avventure testuali, come per i librigame, si sta assistendo negli ultimi anni a una riscoperta,[365] sulla scia della rivalutazione della *gamification* in generale[366] e

---

[362] Basti pensare allo slogan di *Get Lamp*, documentario sulla storia della IF realizzato dall'attore, regista e storico del computer Jason Scott nel 2010: "Before the first person shooter there was the second person thinker", come se appunto solo il linguaggio verbale, scritto, fosse veicolo di riflessione. Lo slogan è leggibile sul sito ufficiale http://www.getlamp.com/ mentre il documentario, pubblicato con licenza Creative Commons, è visibile su *YouTube* http://www.youtube.com/watch?v=o15itQ_EhRo URL consultati il 14 ottobre 2018.

[363] Tra queste non possiamo non ricordare alcune storie pubblicate da Infocom come: *Deadline* (1982) di Marc Blanck, opera che segnò il debutto della Infocom nel genere noir; *Planetfall* (1983) e *A Mind Forever Voyaging* (1985) di Steve Meretzky, divenuti veri e propri cult; *Suspended: A Cryogenic Nightmare* (1983) di Michael Berlyn, opera che introduce interessanti novità a livello di meccaniche di gioco; *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984), trasposizione della celebre serie comico-fantascientifica ideata da Douglas Adam e realizzata dallo stesso Adams in collaborazione con Meretzky e *Cutthroats* (1984), avventura ideata da Michael Berlyn e Jerry Wolper, caratterizzata da un setting magistrale e dalle diverse varianti di trama.

[364] Cfr. "Avventura nel castello, *Appendice*.

[365] Ad esempio *Galatea* di Emily Short è stata inclusa nella prima antologia realizzata dalla Electronic Literature Organization (2006). Cfr. http://collection.eliterature.org/1/works/short__galatea.html (URL consultato il 18 novembre 2018). Più in generale le avventure testuali vengono utilizzate oggi per finalità creative, ma anche didattiche, come strumenti utili per sviluppare le capacità di risoluzione dei problemi, per l'apprendimento di lingue straniere, per la comprensione del testo e per l'esplorazione del potere del testo in ambiente interattivo.

[366] Cfr. Marco Vallarino, "Gamification e Storytelling", s.d. http://www.marcovallarino.it/gamification/. URL consultato il 18 novembre 2018.

grazie alle comunità online[367] e ai concorsi internazionali.[368]

Le avventure testuali possono essere considerate i precursori di un genere che si svilupperà a partire dagli anni Novanta, beneficiando delle infrastrutture telematiche che precedettero internet: i MUD.

[367] Tra queste una menzione merita la community *OldGamesItalia*, nata nel 2002 http://www.oldgamesitalia.net/ URL consultato il 18 novembre 2018.

[368] Tra i concorsi riservati alle storie brevi ricordiamo *Interactive Fiction Competition* (o IFComp), nato nel 1995 e *xyzzy* (1996), mentre tra quelli dedicati alle storie lunghe segnaliamo il più recente *Spring Thing* (2001).

2.6. Il primo MUD italiano

In un'epoca in cui il collegamento a internet era ancora un privilegio riservato alle Università e ai centri di ricerca, le BBS (*Bullettin Board System*),[369] in italiano "bacheche elettroniche", permisero per la prima volta agli utenti di usufruire, gratuitamente e liberamente, di servizi quali la posta elettronica e i *newsgroup*. Queste reti telematiche amatoriali, le cui regole venivano stabilite dagli stessi utenti, erano percepite come "Zone Temporaneamente Autonome", isole di libertà nelle quali condividere informazioni che generalmente trovavano poco spazio nei canali ufficiali. Si formarono così in breve tempo vere e proprie comunità virtuali che abitavano, e costruivano, un mondo immateriale il cui sistema di comunicazione era, almeno inizialmente, totalmente testuale. Alcuni scrittori pensarono di replicare le stanze virtuali che di fatto costituivano le bacheche elettroniche, realizzando un mondo dotato di un'ambientazione precisa e di una serie di regole, un mondo che gli stessi utenti potevano ampliare: nacquero così i MUD (*Multi-User Dungeon*), avventure testuali multiutente.[370]

Il primo MUD realizzato in Italia e totalmente in italiano, *Necronomicon*,[371] venne sviluppato e commercializzato[372] nel 1989 da Fabrizio Venerandi e Alessandro Uber: caratterizzato da un'ambientazione fantasy, come nelle avventure testuali e nei giochi di ruolo anche in questo caso l'utente doveva impersonare un determinato personaggio e intraprendere una missione che

[369] Tra queste ricordiamo la celebre FidoNet, realizzata nel 1984 da Tom Jennings, che diventerà la più grande rete di BBS di tutto il mondo; fu proprio grazie a FidoNet che le bacheche elettroniche si diffusero in Italia. Nel 1991 FidoNet contava oltre diecimila nodi. Tra le numerose realtà italiane ricordiamo: l'hub nazionale *Senza Confine BBS* (Macerata); *Hacker Art BBS* di Firenze (nata nel 1990, divenuta nel 1994, *Virtual Town TV BBS*), *Lamer Xterminator BBS* di Bologna (1991), *Bits Against the Empire* (Trento), *Decoder BBS* (Milano), *AvANa /Avvisi Ai Naviganti BBS*, nata a Roma nel 1994 e *FreakNet*, una rete BBS alternativa sganciata dal circuito mondiale FidoNet, creata da Gabriele "Asbesto" Zaverio e Hecatombles a Catania. Tra FreakNet e la storica rivista antimafia *I Siciliani*, fondata da Giuseppe Fava, nacque una collaborazione spontanea che fece della rivista la prima pubblicazione a utilizzare strumenti telematici per la redazione degli articoli e per la diffusione dei contenuti.

[370] Il primo MUD (chiamato proprio *M.U.D.*) fu realizzato nel 1978 da Roy Trubshaw e Richard Bartle, studenti dell'Università dell'Essex, in linguaggio Assembly. Al 1985 risale invece *SHADES*, il primo MUD commerciale accessibile dalla rete Prestel; al contrario *Tiny MUD*, realizzato da Jim Aspnes della Carnegie Mellon University nel 1989, fu distribuito gratuitamente online. *Tiny MUD* merita una menzione particolare in quanto era meno incentrato sui combattimenti e più sul *problem solving* e sulla cooperazione tra utenti: questa attenzione per gli aspetti sociali, unita alla portabilità del programma, che poteva girare su una grande varietà di sistemi Unix, contribuì al successo di questo e di altri MUD in tutto il mondo. È bene precisare che, nonostante l'attenzione agli aspetti sociali, le componenti ludiche e narrative restavano il fulcro del MUD: ciò distingue appunto i MUD dai MOO (*MUD Object-Oriented*), ambienti virtuali simili ai MUD il cui scopo consiste sostanzialmente nell'analisi della interazione e dell'evoluzione sociale degli utenti. Il primo MOO italiano, *Little Italy*, fu sviluppato alla fine degli anni Ottanta come parte delle ricerche del Dipartimento di Scienze dell'Informazione dell'Università degli Studi di Milano, sotto la direzione del Professor Giovanni Degli Antoni e può essere ritenuto il progenitore di *Second Life*.

[371] Nonostante il titolo, *Necronomicon* non ha niente a che fare con l'universo creato dallo scrittore Howard Phillips Lovecraft: Venerandi ha infatti dichiarato che la scelta del nome, a posteriori considerata infelice, fu dovuta alla presenza, nel MUD, di un libro magico; pertanto l'autore, che in quel periodo stava leggendo i racconti del solitario di Providence, all'epoca non conosciuto come oggi, propose di chiamare la piattaforma come il grimorio maledetto. Da una intervista personale, maggio 2018.

[372] *Necronomicon* era infatti un servizio a pagamento: per accedervi, gli utenti dovevano connettersi dai terminali SIP (ex Telecom Italia) della Videotel,servizio che proprio in quegli anni iniziava a essere diffuso in Italia dopo un certo successo in Francia, al costo di 220 lire al minuto.

prevedeva l'esplorazione di vari ambienti, la collezione di specifici oggetti e la risoluzione di enigmi.[373] Similmente a certi videogiochi e a differenza delle avventure testuali, i MUD come *Necronomicon* erano dotati di un sistema di potenziamento, per cui più tempo l'utente trascorreva all'interno del mondo virtuale, più abilità acquisiva, potendo così salire di livello; arrivato al livello più alto, l'utente poteva usufruire degli stessi diritti degli amministratori della piattaforma.

La differenza principale rispetto alle avventure testuali riguardava la possibilità di interagire non solo con personaggi gestiti dal programma (bot), ma anche con quelli gestiti da utenti reali.[374] Ciò spiega l'attenzione posta nei confronti del parser, che venne ampliato rispetto a quello utilizzato dalle avventure testuali e dagli altri MUD del tempo, in modo da fornire agli utenti maggiori possibilità comunicative ed espressive,[375] che meglio simulassero la "realtà reale", di cui *Necronomicon* replicava, tra l'altro, anche le dinamiche temporali: il mondo virtuale era infatti attivo ogni giorno, 24 ore su 24; ciò voleva dire che, anche quando nessun utente era connesso, la "vita" nel mondo virtuale procedeva. Come ha giustamente osservato Venerandi:

> era difficile nel '91 avere comandi come "ridi sardonicamente"; o personaggi non giocanti che lavorano, vanno a casa, riposano, fanno vita sociale in birreria; o far disperdere la voce a seconda della lontananza; o integrare all'interno di un MUD un ufficio postale funzionante, e una libreria scrivibile dagli utenti...[376]

Il primo MUD italiano era insomma all'avanguardia per gli standard dell'epoca grazie alla sinergia che si creò tra lo scrittore Venerandi, autore delle mappe, delle descrizioni e degli enigmi, e il programmatore Uber che, come Colombini, decise di scrivere l'intero codice da zero, in linguaggio C, nell'intento di fare meglio dei MUD esistenti; come aveva insegnato il fondatore delle avventure testuali italiane, inoltre, gli ideatori di *Necronomicon* prestarono la massima importanza ai *feedback* degli utenti, in base ai quali il sistema veniva costantemente aggiornato.

---

[373] Nella fattispecie l'utente doveva interpretare uno studente di arti magiche che, venuto a conoscenza del "Necronomicon", libro della conoscenza e della sofferenza, decide di abbandonare il monastero in cui viveva e partire per un lungo viaggio che lo porterà in svariati luoghi (oltre settecento), come gli intricati sotterranei (le "Sette vie"), un villaggio abitato, un castello sotto il lago e una valle. Lo scopo del viaggio consisteva nell'accumulare letture parziali del "Necronomicon" per arrivare alla conoscenza completa del testo maledetto.

[374] Il server era capace di gestire quindici/venti utenti connessi contemporaneamente.

[375] Ad esempio in *Necronomicon* il parser distingueva *dialoghi*, ovvero frasi udibili da tutti coloro che si trovavano all'interno di una stessa stanza (comando che si otteneva anteponendo il simbolo "+" alla frase); *frasi urlate*, udibili anche dalle stanze attigue (anteponendo "!+" alla frase) e *frasi sussurrate*, udibili solo dal destinatario selezionato (anteponendo "%+" al nome del destinatario e alla frase). Con le stesse modalità era inoltre possibile interagire con i bot, specificandone il ruolo. Impressionanti infine la ricchezza dei verbi di relazione, composta ad esempio da otto diversi modi di ridere, cinque modalità per baciare e diversi modi di cantare, fischiettare, piangere, ballare, accarezzare e toccare. Per un esempio si rimanda al manuale http://www.neonecronomicon.it/Manuale_17.asp URL consultato il 28 novembre 2018.

[376] Antonio Mannoni, "MUD/ neoNecronomicon, la riscoperta dell'ignoto", *Punto Informatico*, 7 dicembre 2001 http://punto-informatico.it/106961_2/PI/News/mud-neonecronomicon-riscoperta-dell-ignoto.aspx URL consultato il 28 novembre 2018.

Nonostante fosse molto apprezzato dal pubblico e dagli addetti ai lavori, *Necronomicon* ebbe vita breve: non riuscendo più a rientrare nelle spese, nel 1994 gli ideatori decisero di sospendere il servizio.[377] Oggi ciò che resta del primo MUD italiano è un sito web, una sorta di archivio in cui è possibile consultare gratuitamente una versione statica di *Necronomicon*, ribattezzata *neoNecronomicon*.

[377] Questa la dichiarazione di Venerandi: "Necronomicon era a pagamento. Per noi era un piacere, ma era diventato anche un lavoro. Quando i fornitori di informazione iniziarono a chiudere a causa dei mancati pagamenti della SIP (ex Telecom Italia), il network di Genova chiuse. Ci spostammo a Milano, ma anche lì il rapporto tempo impegnato/guadagno era a nostro sfavore. Piuttosto che svendere il gioco o vendere i sorgenti, preferimmo tenere il software e chiudere il servizio". Da una intervista personale, maggio 2018.

2.7. *Cybertext* e contesto italiano

I MUD rappresentano dunque l'esito di un processo di *gamification*, già *in nuce* nei librigame e nelle avventure testuali, che vede nel lettore, che tale non è più, il vero protagonista: questi è infatti chiamato a farsi regista del proprio sguardo, autore di un personale percorso di senso, collaboratore di un meccanismo costantemente in fieri, fluido e contingente. Ciò implica la perdita della proprietà esclusiva dell'autorialità da parte dell'autore, il quale rinuncia al ruolo di creatore di narrazioni stabili cedendo ad altri, al dispositivo e all'utente, le funzioni tradizionalmente di sua competenza: scrittura, regia, montaggio. L'autore diventa così un fornitore di servizi, un progettista di ambienti, un designer che offre un database di materiale grezzo (che possiamo collocare sull'asse paradigmatico) che spetterà al fruitore assemblare o modificare secondo le proprie necessità (cioè linearizzare sull'asse sintagmatico). All'autore resta dunque il compito di regolamentare il *feedback loop* che si instaura tra testo e fruitore. Il testo, un tempo contenitore statico di una sola, grande narrazione, emanazione di una sola, grande identità (l'Autore), si trasforma di conseguenza in un *cybertext*, un dispositivo che genera e ospita (ma non contiene), storie (e identità) virtualmente infinite, le cui attualizzazioni sono transitorie e in gran parte imprevedibili in quanto condizionate da fattori interni ed esterni. Come ha affermato Aarseth, teorizzatore del concetto di *cybertext*,

> the cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery.[378]

In quanto dispositivo in grado di manipolare e farsi manipolare, dunque, il *cybertext* richiede un intervento attivo da parte del fruitore chiamato a svolgere, come nel teatro, nei giochi di ruolo e nei videogiochi, una performance spesso improvvisata. Questo nuovo ruolo rivestito dall'utente della comunicazione digitale, passato da ricettore/spettatore a vero e proprio agente in grado di partecipare attivamente all'esistenza stessa di un oggetto, di un'opera o di una situazione comunicativa, non rappresenta certamente una novità assoluta: l'interazione infatti non è una possibile caratteristica della comunicazione, ma la sua struttura propria. I nuovi media non fanno dunque che rendere più visibile tale struttura: la novità risiede quindi piuttosto nella trasformazione, prima di tutto cognitiva, ma che coinvolge anche il corpo, delle modalità con cui ci si rapporta agli elementi comunicativi.

[378] ("Il lettore di un cybertext *è* un giocatore; il cybertext *è* un gioco-mondo o un mondo-gioco; *è* possibile esplorare, perdersi e scoprire percorsi segreti in questi testi, non metaforicamente, ma attraverso le strutture topologiche dell'apparato testuale". Traduzione mia). Espen J. Aarseth, *Cybertext*, *op. cit*., p. 4.

Tale trasformazione, secondo Sherry Turkle,[379] è stata determinata dal passaggio dalla "cultura analitica" modernista[380] alla "cultura della simulazione"[381] postmoderna; come ha sintetizzato Bazzichelli:

> la cultura del personal computer dà vita a modi di comprensione dipendenti dalla "manipolazione concreta" di oggetti virtuali, costruiti in base alle performance gestuali permesse dalle applicazioni informatiche interattive.[382]

Mediante la pratica che la sociologa statunitense ha definito "tecnica del bricolage", dunque, l'utente apprende le dinamiche di funzionamento, del sistema informatico, ma anche, in un certo senso, di se stesso, non più attraverso un'analisi a priori, ma attraverso l'interazione, in tempo reale, con elementi percepiti come veri e propri mondi, anche se virtuali: è l'agire psicomotorio, quindi, che viene riportato, smaterializzandosi, nelle icone informatiche e, proprio attraverso il suo fare performativo, il fruitore ha la sensazione di abitare concretamente l'ambiente virtuale. Allo stesso modo Donna Haraway ha precisato che "The machine is not an it to be animated, worshipped, and dominated. The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment".[383] Ciò comporta, secondo Hayles, la nascita di una nuova soggettività, capace di unire il simulato e il non simulato in una simultaneità ibrida;[384] questa nuova soggettività, allora, assume le sembianze del cyborg: il corpo non scompare nella simulazione, né la simulazione invade il dominio organico del corpo, ma

---

379 Cfr. Sherry Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997.

380 L'estetica computazionale modernista di cui parla Turkle deriva dall'osservazione che, prima dell'avvento delle GUI, i computer erano concepiti come sistemi trasparenti, in quanto i meccanismi di funzionamento erano visibili e ciò incoraggiava gli utilizzatori a rappresentare la propria comprensione della tecnologia come conoscenza di quello che esisteva oltre il livello superficiale offerto dallo schermo. Per usare le parole della stessa Turkle: "l'immagine del computer come calcolatore suggeriva che, ben oltre la sua apparente complessità, quel che accadeva al suo interno poteva essere meccanicamente scompattato, sezionato. […] In altri termini, le idee computazionali venivano presentate come una delle grandi meta-narrazioni moderne, storie di come il mondo fosse in grado di fornire immagini unificanti e di analizzare cose complicate riducendole in pezzi più semplici. L'estetica computazionale modernista prometteva di spiegare e scompattare, di ridurre e chiarire". Traduzione a cura di Tatiana Bazzichelli. Cfr. Tatiana Bazzichelli, *Pratiche reali per corpi virtuali*, Tesi in Sociologia delle Comunicazioni di Massa, A.A.1998/1999, http://www.strano.net/bazzichelli/perform.htm URL consultato il 29 novembre 2018.

381 Con l'emergere della "cultura della simulazione", secondo Turkle, si è invece approdati all'estetica postmoderna della complessità e della decentralizzazione nella quale, paradossalmente, si ricerca nel computer un tipo di trasparenza attivata dall'opacità e dalla complessità, rimanendo tuttavia al livello superficiale della rappresentazione visuale. Di conseguenza, nel passaggio da CLI a GUI, l'idea stessa di trasparenza ha subito uno slittamento: trasparente non è più ciò che può essere ricostruito analiticamente a partire dalla scomposizione delle sue strutture interne, ma è ciò che può essere esplorato con facilità, interagendo con icone attraenti e intuitivamente interpretabili, accontentandosi dell'illusione della profondità mentre ci si lascia andare a una navigazione, sicura, in superficie.

382 Tatiana Bazzichelli, *Pratiche reali per corpi virtuali*, *op. cit.*

383 ("Non è la macchina a dover essere animata, adorata e dominata. La macchina siamo noi, i nostri processi, è un aspetto della nostra presenza corporea". Traduzione mia). Cfr. Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, p. 180.

384 Cfr. N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999, p. 195.

vi è una coesistenza ed è proprio questo a rappresentare una potente forma di resistenza al contesto tecnocratico globale della società dell'informazione deterministica.

Con la rivoluzione digitale il focus tornò dunque sul corpo, uno slittamento solo apparentemente contraddittorio: in quello che, con Bazzichelli, possiamo considerare il primo "manifesto dell'era virtuale",[385] elaborato in occasione dello storico incontro "Dentro i mondi, fuori dal mondo. Per un manifesto dell'arte e della comunicazione nell'era del virtuale", svoltosi il 14 gennaio 1993 presso la Fondazione Mudima di Milano,[386] si sottolineava che la nuova arte che si stava affermando, contrariamente all'opinione comune, poteva mettere in gioco tutti i sensi, per "rovesciare il predominio dell'immagine, della tirannia del senso della vista per far emergere una nuova rete di rapporti, più ricca e problematica, del corpo col mondo".[387] Si comprese dunque che l'io virtuale, ibridato ed espanso, potesse essere esperito in primo luogo rapportandosi con altre identità virtuali. Il concetto di "interattività" veniva dunque inteso in quegli anni prima di tutto come agire fisico: più che alla tecnologia in senso stretto, si prendevano in considerazione la capacità delle opere di agire sul corpo del fruitore, di "mettere in moto processi di interazione concreta fra individui e strumenti tecnologici e fra gli individui stessi".[388] Sempre più l'attenzione si spostava dall'oggetto al processo di costruzione di spazi comunicativi, performativi: il significato dell'opera d'arte andava ricercato nelle reti di relazione e condivisione e nei processi, collettivi, aperti e in divenire, che avevano contribuito alla sua creazione; in tal senso il *networking* costituisce esso stesso un'arte. Quando incontra i nuovi media, dunque, l'arte si fa pratica; fu proprio questo concetto a caratterizzare le sperimentazioni artistiche volte a esplorare la realtà virtuale realizzate in Italia a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta: le installazioni interattive,[389] la scrittura telematica[390] e la hacker art,[391] emanazioni particolari di un approccio generale che, con Bazzichelli, possiamo definire di

[385] Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, *op. cit*., p. 93.

[386] L'evento nacque con l'obiettivo di proporre "una nuova cartografia del reale". Promotori dell'evento nomi storici della critica e dell'arte elettronica italiana: Mario Canali (Correnti Magnetiche, Pi Greco), il compianto Antonio Caronia, Maria Grazia Mattei, Paolo Rosa (Studio Azzurro), Antonio Glessi (GMM), Giacomo Verde e Gino Di Maggio. Il primo evento ufficiale italiano in cui si parlò di cyberpunk e realtà virtuale, chiamato "Mondi Virtuali", si svolse invece nel novembre del 1990 presso Palazzo Fortuny di Venezia. All'incontro intervennero tra gli altri: William Gibson, Derrick de Kerckhove, Paul Virilio, Philippe Quéau, Timothy Leary e Giacomo Verde, mentre la Shake Edizioni presentò il volume *Antologia Cyberpunk* appena pubblicato.

[387] Testo tratto dal "manifesto dell'era virtuale". Cfr. Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, *op. cit*., p. 93.

[388] Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, *op. cit*., p. 94.

[389] Tra i protagonisti di questo settore, oltre ai già citati GMM, ricordiamo: Correnti Magnetiche, gruppo fondato nel 1985 da Mario Canali, Riccardo Sinigaglia e Adriano Abbado; Tommaso Tozzi e il collettivo collettivo Strano Network di Firenze; Federico Bucalossi e il gruppo Pigreca Associati, composto da Flavia Alman e Sabine Reiff. Per un'analisi approfondita si rimanda al volume di Bazzichelli.

[390] Il riferimento è alle già menzionate iniziative dei GMM e alle sperimentazioni condotte durante la Biennale di Venezia del 1986.

[391] Il protagonista italiano della hacker art, Tommaso Tozzi, l'ha definita una "forma propositiva e non distruttiva di democrazia dell'informazione e della comunicazione. […] una soglia entro cui l'operazione virtuale e l'operazione reale si scambiano indistintamente i ruoli mantenendo stabile la gestione e lo scopo dell'atto trasgressivo" (Tommaso Tozzi, "HACKER ART", in "GMM Hacker Test - Tecnomaya in Infotown", catalogo della mostra, giugno-luglio 1991, Museo di Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato). L'obiettivo principale della hacker art

"hacking sociale"[392] in quanto orientato appunto all'esplorazione delle modalità relazionali innescate dal digitale e dalla rete.[393] La centralità riservata al corpo, il corpo del fruitore che agisce sul corpo del testo, potrebbe rientrare tra le motivazioni per cui in Italia le sperimentazioni più audaci e numerose furono realizzate da poliartisti, non di rado di provenienza underground, piuttosto che da scrittori *tout court*, i quali continuarono a ragionare in un'ottica di letteratura assistita dal computer in quanto quest'ultimo veniva ancora visto come uno strumento in grado di facilitare la realizzazione, anche collaborativa, di testi concepiti per la stampa o per il video; quando iniziò a essere impiegato come medium, il risultato venne relegato all'ambito videoludico, privandolo automaticamente di dignità letteraria. A differenza dei neoavanguardisti, dunque, in questa delicata fase di transizione gli scrittori si dimostrarono per la maggior parte scarsamente interessati ad appropriarsi dei linguaggi dei nuovi media realizzando opere digitali in grado di restituire una lettura critica del medium e delle trasformazioni mediali del linguaggio, nonostante le potenzialità letterarie del digitale avessero iniziato a manifestarsi in prodotti commerciali come i librigame, le avventure testuali e i MUD della prima ora. Mentre le opere di letteratura elettronica in Italia sono riconducibili a casi sporadici, isolati o di breve durata, in paesi come Stati Uniti e Francia gli scrittori riuscirono a creare delle comunità e a proporre progetti di ricerca che poterono contare sul supporto di editori, critici letterari e Università: è in virtù di tale istituzionalizzazione che si riconosce a questi paesi la nascita di generi propriamente riconducibili alla e-lit, vale a dire i generatori automatici di testo, la poesia animata e la *Hypertext Fiction*. Come le avventure testuali, le opere appartenenti a questi generi nacquero *offline*: si trattava di file eseguibili, distribuiti prevalentemente in floppy disk e, successivamente, in CD. In Italia questi generi si svilupperanno con circa quindici anni di ritardo; per capire le cause di questo gap può essere utile confrontare i generi di letteratura elettronica sopraelencati con i corrispettivi generi di letteratura assistita dal computer praticati in Italia: la generazione combinatoria, la videopoesia e il romanzo ipertestuale.

---

risiede dunque nello sviluppo di nuovi modelli tecnologici e comunitari, improntati su una visione di arte intesa come controinformazione, attivismo e impegno sociale, fondata sui principi della libertà di espressione, della libera condivisione di risorse e conoscenze e su un utilizzo consapevole, autogestito, indipendente e orizzontale, delle tecnologie. Tra le iniziative promosse da Tozzi ricordiamo *419695-Fanzine d'Arte per Segreteria Telefonica* (1987-1988) e gli *Happening Digitali Interattivi* (1992). Per un approfondimento si rimanda alla succitata ricerca di Tatiana Bazzichelli.

[392] "In questo senso, la componente sociale acquista un'importanza centrale: ecco perché spesso in Italia molte esperienze a cavallo fra anni Ottanta e Novanta sono definite come hacking sociale, in cui la sperimentazione sulla tecnologia e sul codice di programmazione, si lega all'idea di condivisione delle risorse e della conoscenza". Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, *op. cit*., p. 22.

[393] A tal proposito, esemplari sono le parole di Glessi: "Tutto ciò, a ben guardare, non è poi molto diverso da quanto accade abitualmente sulla rete delle BBS amatoriali, dove altro non avviene che uno scambio di informazioni-oggetti virtuali in un territorio comune immateriale. […] il Mandala System, in quanto consente di fare esperienza con il proprio 'doppio' che agisce in un altro mondo, può dare l'idea di cosa significhi 'vivere in rete'. In questo modo si può sperimentare cosa vuol dire agire a distanza in un mondo digitale dove si presentano, in modo diverso dal reale, determinate modalità di relazione". Antonio Glessi "Antenna Cinema Media", Conegliano, 27 marzo-2 aprile 1995).

2.8. Generazione automatica e generazione combinatoria

Nella primavera-estate del 1985 il Centre Pompidou di Parigi ospitò la mostra internazionale *Les Immatériaux*: ideata da Jean-François Lyotard, la mostra intendeva essere un'occasione di riflessione sui mutamenti della condizione umana determinati dal passaggio da una condizione moderna di controllo e linearità a una condizione postmoderna di dissoluzione della materia e dispersione dell'io. La mostra è importante ai fini del nostro discorso in quanto non solo ebbe il merito di conferire legittimità alle ricerche artistiche condotte mediante le nuove tecnologie, poste in *continuum* con quelle delle avanguardie e delle neoavanguardie, ma anche perché vi presero parte due protagonisti della storia della letteratura elettronica: Balestrini, che partecipò a un esperimento di scrittura collaborativa e Balpe, il quale presentò per la prima volta al pubblico i suoi generatori automatici. Possiamo così confrontare in modo diretto due diversi approcci alla generazione testuale, uno riconducibile alla letteratura assistita dal computer (quello di Balestrini) e uno più prossimo al concetto moderno di letteratura elettronica (quello di Balpe).

L'esperimento di scrittura collaborativa, battezzato da Lyotard "prove di scrittura", era così strutturato: a una trentina di autori, scrittori, scienziati, artisti, filosofi e linguisti venne fornito un elenco di circa cinquanta parole chiave,[394] "un piccolo lessico degli immateriali" per usare le parole di Lyotard,[395] che gli autori erano chiamati a commentare a proprio piacimento senza superare un certo limite di caratteri.[396] Le novità erano sostanzialmente due: gli autori dovevano scrivere direttamente a computer, servendosi di un software di editing testuale, e ciascuno di essi, mediante una ricerca per parole chiave o per autore, poteva accedere ai testi degli altri (e ai propri) modificandoli liberamente. Balestrini adottò anche in questa occasione i procedimenti formali basati sulla combinatoria che avevano contraddistinto le sue precedenti opere elettroniche: l'autore selezionò quattro parole chiave e le inserì in una struttura linguistica predefinita, composta da due righe di testi di lunghezza variabile; in tal modo Balestrini compose 48 definizioni, di cui riportiamo quelle delle parole "codice", "scrittura", "linguaggio":

> Codice
>
> 1. Ogni corpo di simulazione tra desiderio e rete.
> 2. Ogni spazio di natura tra sfocatura e luce.

[394] Tra le parole proposte ricordiamo: artificiale, autore, codice, confine, corpo, segno, simultaneità, tempo, voce, materia, materiale.

[395] Cfr. Jean-François Lyotard , Thierry Caput, "Les Immatériaux" (catalogo), *Edueda* 1985 http://www.edueda.net/index.php?title=Les_Immateriaux URL consultato il 28 novembre 2018.

[396] Il limite consisteva in un massimo dieci righe, ciascuna di venti parole.

Scrittura

1. Spazio del corpo e di sfocatura con un respiro.
2. Immagine di simulazione e d'interferenza con una natura.

Linguaggio

1. Luce d'immagine realizzata per mezzo d'una metamorfosi che costituisce una sfocatura.
2. Natura di spazio realizzata per mezzo di una rete che costituisce un corpo.

Balestrini utilizzò dunque la lista di parole chiave come testo puramente nominale, un oggetto da decomporre e rimontare seguendo vincoli auto-imposti e pre-programmati; gli stessi vincoli vennero utilizzati dall'autore per modificare i testi elaborati dagli altri partecipanti, a dimostrazione del fatto che il criterio di selezione delle definizioni era del tutto svincolato dal loro contenuto: per Balestrini ogni definizione aveva lo stesso valore semantico in quanto era funzionale alla dimostrazione del suo teorema. Consapevole che le forme di comunicazione sono sempre il prodotto di un'organizzazione sociale, rifiutando lo scontro dialettico Balestrini ha di fatto rifiutato di sottostare a una struttura di potere: come ha osservato Gian Maria Annovi, "in questo senso, i testi di Balestrini costituiscono letteralmente una 'deriva' nel senso attribuito da Lyotard a questo termine".[397] Balpe partecipò a *Les Immatériaux* nella duplice veste di consulente della Public Information Library del Centre Pompidou e di autore di un generatore automatico di renga,[398] di cui riportiamo uno dei circa trentaduemila output prodotti nel periodo della mostra:

Texte n° : 212
Date : 03-03-1985 heure : 19:40:08
Temps de réalisation : 3 min., -27 sec.

_____

Sous la mairie,
Affiche de boulevard,
Je discute.

Le vagabond fureteur est curieux,
Fraîcheur éclatante.

Auprès de la passante,
Moment de luminosité, le
Pigeon amuse la chipie.[399]

[397] Gian Maria Annovi, "Prove di scrittura: Balestrini, Lyotard e la scrittura elettronica (1961-1985)", *La ricerca infinita di Nanni Balestrini*, *Il Verri*, n. 66, febbraio 2018, p. 63.

[398] Renga, o poesia a catena, è uno stile poetico giapponese caratterizzato da una struttura metrica fissa composta da due strofe; dalla prima di queste, costituita da tre versi di 5, 7 e 5 morae,sono derivati gli haiku. Tradizionalmente i renga vengono realizzati in maniera collaborativa, per cui ciascun poeta prosegue la composizione inserendo alternativamente uno dei due tipi di strofa.

[399] Jean-Pierre Balpe, *Initiation à la génération de textes en langue naturelle*, Eyrolles, Parigi 1986, p. 187.

Per Balpe un generatore automatico di testo è "un automate capable de produire en quantité psychologiquement illimitée des objets acceptables dans un domaine de communication antérieurement défini, c'est-à-dire reconnu comme domaine par une communauté de récepteurs".[400] Lo scopo principale dei generatori automatici quindi, in linea con il progetto cibernetico e con gli studi dell'NLP (*Natural Language Processing*), non risiede nell'esaurimento di tutte le combinazioni possibili, ma nel realizzare una simulazione credibile del linguaggio umano: "l'écriture est pour nous la recherche constante de procédures permettant de réduire les franges d'incertitudes de la langue".[401] Lo scopo è quindi non risiede tanto nella produzione di un testo, ma nella costituzione di un modello astratto di testo. Ciò risultava possibile in quanto i generatori balpiani, grazie a dizionari (costituiti da parole e radici di parole descritte attraverso delle proprietà che prendono tutte dei valori numerici) e a una grammatica generativa o motore di inferenze (descrizione informatica di regole grammaticali, semantiche e retoriche), erano in grado di gestire non solo la sintassi, ma anche la semantica e la pragmatica.[402] Di conseguenza non si limitavano a ricombinare, in modo casuale o dettato dagli input del fruitore, elementi predisposti dall'autore, ma riuscivano a simulare gli stili di scrittura più diversi, inclusi quelli di scrittori realmente esistiti.[403]

I testi così ottenuti avevano una natura totalmente algoritmica in quanto frutto di un processo di generazione in tempo reale in cui gli elementi successivi venivano selezionati a partire da quelli immediatamente precedenti, motivo per cui Balpe ha affermato che "la génération d'un texte ne consiste donc en rien d'autre qu'en la transformation linéaire de l'ensemble des états non-finis en une chaîne d'états finis".[404] Come ha osservato Bootz, dunque, tra i generatori automatici di Balpe e quelli combinatori

---

[400] ("Un automa capace di produrre una quantità psicologicamente illimitata di oggetti accettabili in un dominio della comunicazione stabilito in precedenza ovvero riconosciuto come dominio da una comunità di ricettori". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, Jacopo Baboni-Schilingu, "Génération automatique poésie-musique", Jean-Pierre Balpe (Dir.), *Rencontres-médias 1 (1996-1997)*, BPI Centre Pompidou, Parigi 1997, p. 149.

[401] ("La scrittura è per noi la ricerca costante di procedure che permettono di ridurre le frange di incertezza della lingua". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, "Présentation. L'imagination informatique de la littérature", *L'Imaginaire du Texte*, Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis 1991, p. 27.

[402] Nel libro *Initiation à la génération de textes en langue maternelle* Balpe ha descritto in modo dettagliato il funzionamento dei propri generatori automatici, a partire dai primi, dall'autore stesso definiti "molto semplici", fino a quelli più complessi, come *Un roman inachevé* e *Prière de meurtres* che permettevano la generazione di interi romanzi.

[403] Famoso a tal proposito un aneddoto riportato dallo stesso Balpe: "J'ai eu une anecdote amusante avec un collègue spécialiste de Flaubert. Je lui avais fait lire une page générée et il m'avait dit : 'oui, c'est du Flaubert, mais je n'arrive pas à savoir de quel texte'. Il était très embêté car il connaît Flaubert par cœur." ("Ho un aneddoto divertente che riguarda un collega specialista di Flaubert. Gli ho fatto leggere una pagina generata e lui mi ha risposto: 'sì, è di Flaubert, ma non riesco a capire la fonte'. Era molto seccato poiché conosceva Flaubert a memoria". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, "Débat", *A:\ LITTERATURE ↵ Villeneuve d'Ascq : MOTS-VOIR et GERICO-CIRCAV* (a cura di Philippe Bootz), Université de Lille 3, 1994, p. 98.

[404] ("La generazione di un testo non consiste dunque in nient'altro che nella trasformazione lineare di un insieme di stati non-finiti in una catena di stati finiti". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, Jacopo Baboni-Schilingu, "Génération automatique poésie-musique", *op. cit.*

> il y a […] plus qu'une différence quantitative, il y a une différence de projet esthétique. La combinatoire génère des textes à partir d'un modèle préexistant, la génération automatique fabrique des modèles de textes à partir desquels elle génère.[405]

Dal momento che gli stati intermedi tra la descrizione iniziale e il testo generato erano totalmente gestiti dal programma, si determinava una situazione di possibile in ogni momento in virtù della quale l'autore non poteva prevedere quale sarebbe stato il risultato della generazione: l'autore si trovava dunque nella stessa condizione del lettore. Se il dispositivo si fa co-autore, l'autore non può che diventare un meta-autore:

> si un "auteur'' est celui qui produit un texte, alors incontestablement, le programme informatique […] est l'auteur de ces textes. Cependant, dans notre idéologie du littéraire, […] un auteur ne peut être qu'une personne vivante […] L'auteur […] ne peut donc pas être le programme […]. L'auteur devient celui de l'algorithme […] un "méta-auteur'' […], à la fois perd ses plumes … et en gagne d'autres…
> Or, si le scripteur est un programme, de deux choses l'une : ou le méta-auteur maîtrise tous les événements de l'écriture pour obtenir strictement le texte qu'il veut obtenir et, dans ce cas, l'ordinateur ne peut jouer qu'un rôle de médium destiné à afficher les textes conçus et écrits ailleurs ou le méta-auteur ne maîtrise pas tous les événements de l'écriture et, dans ce cas, il ne peut avoir la certitude que les textes qui seront produits seront strictement ceux qui correspondent à son attente.
> Dans cette deuxième position – la mienne, on l'aura certainement déjà compris – le méta-auteur ne peut qu'abdiquer une des parties – importante – des responsabilités que lui assignait jusque là la tradition littéraire : il ne peut qu'être mis à distance du texte terminal dont il ne maîtrise pas toutes les composantes. […] Il met une distance entre l'écriture et la subjectivité.[406]

[405] ("Vi è […] più di una differenza quantitativa, vi è una differenza di progetti estetici. La combinatoria genera dei testi a partire da un modello preesistente, la generazione automatica produce dei modelli di testi a partire da quelli che genera". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Qu'est-ce que la génération automatique de texte littéraire ?", *Les Basiques : la littérature numérique*, Leonardo/Olats, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/11_basiquesLN.php URL consultato il 26 gennaio 2019.

[406] ("Se un 'autore' è colui che produce un testo, allora incontestabilmente il programma informatico [...] è l'autore di questi testi. Tuttavia, nella nostra ideologia del letterario, […] un autore non può che essere un essere vivente. […] L'autore […] non può quindi essere il programma […]. L'autore diventa colui che ha scritto l'algoritmo [...] un meta-autore, che perde le sue piume, ma ne guadagna altre. Se lo scrittore è un programma, delle due cose l'una: o il meta-autore gestisce tutti gli avvenimenti della scrittura per ottenere esattamente il testo che vuole ottenere e, in questo caso, il computer non può che essere un medium destinato a mostrare testi conclusi e scritti altrove, o il meta-autore non gestisce tutti gli eventi della scrittura e, in tal caso, non può avere la certezza che i testi che saranno prodotti saranno esattamente quelli che si aspettava. In questa seconda posizione – la mia, lo si sarà certamente già capito – il meta-autore non può che abdicare a una parte importante di responsabilità che gli ha assegnato finora la tradizione letteraria: non può che essere messo a distanza dal testo finale di cui non gestisce più tutte le componenti. […] Egli mette una distanza tra la scrittura e la soggettività". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, "Méta-auteur", *alire*, n.10/*DOC(K)S*, 1997, pp. 96-98.

Questa presa di distanza dal testo generato si concretizza nella prassi balpiana di non modificare mai gli output, anche quando presentavano degli errori; per Balpe anzi gli errori erano proprio la dimostrazione che quei testi non fosse stato lui a scriverli, ma un programma. Secondo il programmatore francese l'esistenza del meta-autore fa sì che il lettore possa acquisire una "libertà reale"[407] in quanto svincolato dall'obbligo di ritrovare nel testo una *intentio auctoris* evidentemente non più possibile; il lettore inoltre si trova nella stessa condizione dell'autore in quanto entrambi possono accedere al codice del programma generativo, eventualmente modificandolo.

L'approccio balpiano alla generazione testuale risulta dunque decisamente diverso da quello adottato da Balestrini: se lo scrittore italiano ha da subito mostrato un certo disinteresse nei confronti dell'imitazione computazionale del linguaggio naturale, Balpe ne fa un punto di forza dei propri generatori; se Balestrini vede nei processi combinatori un rafforzamento del ruolo dell'autore, lo scrittore francese sottolinea la parziale perdita di responsabilità autoriale; se lo stile del poeta italiano resta riconoscibilissimo pur nelle rovine di sensi, la soggettività in Balpe risulta del tutto assente, sostituita da quella, programmabile, dei suoi "automi". Ad accomunare i due autori vi sono essenzialmente due aspetti: entrambi indugiano in una concezione *potenziale* di opera, per cui tutti i testi suscettibili di essere generati appaiono come equivalenti, ed entrambi sono soggetti allo struggente fascino del sublime tecnologico, la capacità cioè della macchina di generare una quantità di materiale così elevata a una velocità tale da sorpassare ampiamente le capacità umane; esemplari a riguardo le parole di Balpe:

> ce qui m'intéresse dans la génération, ce n'est pas le texte qui s'affiche. Ce texte-là est un moment comme un autre, on s'en fout. […] Ce qui m'intéresse, c'est cette capacité à produire à l'infini et à générer un univers que je ne suis pas capable de faire. C'est donc un autre substitut qui transmet une pensée qui dit. Peut-être est-ce un fantasme d'éternité.[408]

L'insistenza, da parte degli autori dei generatori, sul numero di output possibili e sull'abisso che separa il tempo di realizzazione (da parte del programma) da quello di lettura (da parte degli umani) è ricondotto da Pozzi alla volontà di "sottoporre all'occhio il concetto dell'infinità cosmica che vi è implicito a prescindere dal tenore del messaggio linguistico":[409] il vero scopo del messaggio, dunque, risiede "unicamente nella produttività del modulo, nella fecondità combinatoria non già della lingua ma della metrica e cioè di un congegno produttore che postula dietro di sé un artefice"

[407] Cfr. Jean-Pierre Balpe, "Un roman inachevé. Dispositifs", *Littérature*, n. 96, Larousse, Parigi, dicembre 1994, p. 52.

[408] ("Ciò che mi interessa nella generazione, non è il testo così come appare. Quel testo lì è un momento come un altro, non è interessante. […] Quello che mi interessa è la capacità di produrre all'infinito e di generare un universo che io non sono capace di realizzare. È quindi un surrogato che trasmette un pensiero che dice. Forse è una fantasia di eternità". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, "Débat", *op. cit.*

[409] Giovanni Pozzi, *La parola dipinta*, Adelphi, Milano 2002, p. 317.

(Pozzi parla difatti di “creazionismo linguistico”).[410]

In definitiva l'approccio balpiano si situa nel modello cibernetico inaugurato da Strachey e Turing: oggetto di interesse non è tanto il prodotto della generazione in sé, quanto la capacità del programma informatico di ingannare il lettore simulando in maniera credibile l'attività umana della scrittura, che di fatto implica una progressiva riduzione di possibilità in virtù dei processi di selezione (sull'asse paradigmatico) e linearizzazione sintattica (sull'asse sintagmatico). In altri termini, la scrittura è un processo che contiene già in sé degli automatismi e non è affatto esente da convenzioni; di conseguenza non appare tanto scandaloso delegare tale processo a un automa, soprattutto se quest'ultimo si limita a replicare modelli preesistenti di testo. Il problema si pone quando l'autore rinuncia alla propria responsabilità autoriale: se in ciò è possibile riscontrare un'aderenza a ciò che Gianni Vattimo e Pier Aldo Rovatti hanno definito “pensiero debole”,[411] che d'altronde caratterizza l'età postmoderna, è altrettanto vero che la co-autorialità del dispositivo è inconsapevole: il programma non ha coscienza di ciò che fa, per “lui” la semantica equivale a una serie di istruzioni esattamente come la sintassi, non è insomma capace di intendere, né di volere. Un programma realmente responsabile, allora, non sarebbe solo in grado di imitare Flaubert, dovrebbe *essere* Flaubert. Al momento non sappiamo se una cosa del genere sarà mai possibile: la coscienza umana è ancora un mistero ed è quindi impossibile tradurla in algoritmi; non è neppure detto che la coscienza artificiale possa essere simile a quella umana. È invece un fatto che molti programmi abbiano ormai superato il test di Turing, riuscendo a “ingannare” il lettore e ciò credo dimostri almeno due cose: che anche gli esseri umani sono dotati di meccanismi automatici e che il valore artistico di un oggetto non è una proprietà interna all'oggetto stesso, ma dipende dal contesto e dal *profondeur de dispositif* di chi ne fruisce.

Bisogna inoltre sottolineare che, se da una parte i generatori automatici progettati da Balpe cercarono di mettere in discussione i ruoli dell'autore e del lettore, dall'altra il concetto di testo restò ancorato a una concezione potenziale: il testo è per Balpe il prodotto finale della generazione, un qualcosa che può essere letto in modo tradizionale in quanto può essere stampato; anche i generatori più recenti realizzati dall'autore francese producono output, testuali o video, che vengono automaticamente pubblicati sui tanti blog creati dallo stesso autore.[412]

La posizione di Balpe è dunque intermedia: da una parte prende le distanze da una concezione di letteratura assistita dal computer, cosa che lo portò a lasciare il gruppo ALAMO,[413] di tradizione

[410] *Ibid*.

[411] Gianni Vattimo, Pier Aldo Rovatti (a cura di), *Il pensiero debole*, Feltrinelli, Milano 2010.

[412] Si vedano ad esempio i contenuti a cui rimanda il sito web principale dell'autore http://www.balpe.name/ URL consultato il 26 gennaio 2019.

[413] ALAMO è la già citata “officina di letteratura assistita dalla matematica e dal computer” fondata nel 1981 da Paul Braffort e Jacques Roubaud, entrambi ex membri dell'Oulipo, con l'intento di sviluppare strumenti e metodi computazionali utilizzabili dagli scrittori: inserendosi nella scia del “laboratorio di letteratura potenziale”, ALAMO

oulipiana, poco dopo la mostra al Centre Pompidou, dall'altra non rientra pienamente nell'ottica della letteratura elettronica, in quanto non prende in considerazione i meccanismi di visualizzazione a schermo (ad esempio le transizioni tra un testo generato e un altro o l'atto stesso della generazione in tempo reale) proprio perché, nel suo concetto di opera, non rientra il programma informatico, ma solo il testo generato. Questo punto di vista coincide con quello adottato dalla mostra di Lyotard: gli output delle prove di scrittura vennero stampati e inclusi nel catalogo; allo stesso modo, a essere conservati non furono i codici dei programmi dei generatori di Balpe, ma le pagine da questi prodotti.

Fu proprio come reazione all'astrazione determinata dall'approccio algoritmico balpiano (testo concepito esclusivamente come il risultato di un calcolo e dunque come pura struttura linguistica) che si sviluppò, a partire dalla fine degli anni Ottanta, un diverso approccio alla generazione, il modello procedurale menzionato in precedenza, di cui il gruppo francese L.A.I.R.E[414] fu tra i più attivi promotori. Tale approccio prese in considerazione un elemento fino ad allora completamente trascurato: la fisicità o materialità del dispositivo informatico. Per la prima volta dunque il meccanismo fisico dell'esecuzione in tempo reale del programma venne intesa come parte integrante dell'opera, in quanto contribuiva in modo consistente all'espressività del testo: il programma non poteva quindi essere ridotto alle sue dimensioni algoritmiche.

L'importanza riservata al processo fisico dell'esecuzione ebbe come diretta conseguenza un'attenzione fino ad allora inedita nei confronti dell'apparizione temporale del testo a schermo:[415] venne dunque riconosciuto il primato della lettura a schermo e, pertanto, il testo non appariva più come una struttura linguistica fissa, ma un oggetto transitorio, le cui strutture potevano variare nel tempo. Come ha affermato Bootz, questo nuovo approccio dimostrò chiaramente che la generazione è prima di tutto un processo fisico che "produit un mouvement à l'écran, une temporalité et, accessoirement, un texte".[416]

---

concepiva il computer come semplice strumento per la creazione di testi basati su vincoli formali. Come hanno dichiarato gli stessi fondatori, "per l'ALAMO l'informatica è uno strumento che facilita il lavoro combinatorio. Non si tratta dunque di specifiche opere creative computazionali: i testi sono scritti dagli autori, la macchina ha la funzione di disporli, combinarli e riattivarli" (traduzione mia). ALAMO rientra dunque pienamente nel modello di arte permutazionale così come teorizzato da Bense e sviluppato da Moles: l'opera è cioè definita come l'insieme totale delle variazioni di una data struttura. Cfr. Philippe Bootz, "From OULIPO to Transitoire Observable. The Evolution of French Digital Poetry", *Dichtung Digital*, 2012 http://www.dichtung-digital.org/2012/41/bootz/bootz.htm URL consultato il 16 gennaio 2018.

414 Il collettivo L.A.I.R.E. ("Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture") nacque nel 1988 in seguito all'incontro di Philippe Bootz e Tibor Papp. Il gruppo, di cui fecero parte anche Frederic Develay, Claude Maillarde e Jean-Marie Dutey, fu tra i primi a rivendicare la trasformazione radicale del concetto tradizionale di letteratura apportata dai media digitali: il nome stesso del gruppo intendeva infatti sottolineare che la letterarietà non era più da ricercarsi nel testo, ma nelle attività ermeneutiche della lettura e della scrittura.

415 Oltre agli algoritmi di sintesi, che gestiscono le regole di creazione del testo, vennero sviluppati anche quelli di realizzazione, responsabili appunto delle dinamiche di visualizzazione a schermo.

416 ("Che produce un movimento sullo schermo, una temporalità e, incidentalmente, un testo". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Qu'est-ce que la génération automatique de texte littéraire ?", *op. cit.*

Queste teorie si concretizzarono nella rivista *alire* (1989),[417] la prima rivista al mondo a pubblicare opere di letteratura elettronica (soprattutto poesie generative e animate) sotto forma di file eseguibili; in tal modo L.A.I.R.E. dimostrò che la letteratura digitale poteva essere fruita anche in modo privato.

Tra gli esempi più rilevanti di questo mutato approccio nei confronti della generazione possiamo citare i generatori pavloviani di Christophe Petchanatz,[418] in cui il materiale testuale veniva proposto al lettore sotto forma di flusso incessante, a una velocità di scorrimento tale da rendere impossibile sia la stampa, sia una lettura globale, e il generatore di generatori *Sintext* (1992-1996) realizzato da Barbosa. *Sintext* rappresentò il primo caso di generatore dotato di un'interfaccia che consentiva, e anzi promuoveva, l'intervento diretto del fruitore nel processo generativo; in tal modo Barbosa intendeva sottolineare il nuovo status del fruitore, divenuto un *écrit-lecteur*[419] in quanto chiamato non solo a leggere, ma anche a scrivere, a co-costruire ciò che poi avrebbe letto.

Questo nuovo approccio alla generazione in Italia troverà, in questa prima fase, terreno fertile solo in ambito visivo,[420] mentre, come aveva dimostrato Balestrini nel 1985 e come dimostrerà la fondazione dell'OPLEPO (Opificio di Letteratura Potenziale), occorsa a Capri nel novembre del 1990 e del tutto simile ad ALAMO, il panorama letterario italiano restava ancorato a una concezione potenziale e non virtuale di testo, per cui il computer veniva utilizzato come strumento atto a facilitare il lavoro combinatorio o la produzione ed esplorazione di vincoli formali.

---

[417] Un importante modello per *alire* fu *Art-Accès*, la prima rivista al mondo di arte elettronica telematica (sfruttava la rete telematica francese Minitel) realizzata dall'artista d'Orlan e dal poeta Frédéric Develay. Il primo numero di *Art-Accès* venne esposto alla mostra *Les Immatériaux*, mentre *alire* verrà pubblicata fino al 2007.

[418] Tra questi ricordiamo *Crimes* (1991), *Prolix* e *Cut-Up* (1993). Per un approfondimento si rimanda a Philippe Bootz, "Qu'est-ce que la génération automatique de texte littéraire ?", *op. cit.*

[419] Cfr. Pedro Barbosa, "Syntext : un générateur de textes littéraires", *Littérature et informatique, la littérature générée par ordinateur* (a cura di Michel Lenoble e Alain Vuillemin), Arras 1995, pp. 189-202. Per un approfondimento si rimanda a Philippe Bootz, "Qu'est-ce que la littérature générative combinatoire ?", *Les Basiques : la littérature numérique*, Leonardo/Olats, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/10_basiquesLN.php#4 URL consultato il 26 gennaio 2019.

[420] Ricordiamo ad esempio *Argenia*, i software generativi per l'architettura e il design basati sulla IA progettati da Celestino Soddu a partire dal 1986 che, secondo il loro ideatore, rappresentano dei veri e propri "codici genetici artificiali" in quanto offrono "la possibilità di progettare il codice del DNA di un'idea per generare direttamente una sequenza infinita di architetture, opere d'arte, modelli tridimensionali di città e oggetti unici, complessi e imprevedibili" (http://www.soddu.it/gecco/gecco_soddu.htm). Autore di numerosi progetti e opere critiche dedicate ad architettura, arte e design, Soddu è stato anche il fondatore, nel 1997, del Laboratorio di Progettazione Generativa o GDLab del Politecnico di Milano (www.generativedesign.com), responsabile, tra l'altro, dell'organizzazione della conferenza internazionale "Generative Art", riferimento mondiale dell'approccio generativo, che si tiene ogni anno dal 1998 (www.generativeart.com). Ulteriori esempi sono: il software generativo *Automat*, realizzato nel 1991 da Carlo Monastra, tra i principali computer artist italiani (http://www.carlomonastra.com/) e il software ideato, nello stesso anno, da Pietro Grossi per realizzare gli *HomeBook*, opere coerenti tra loro eppure sempre diverse. Emanazioni del concetto più esteso di "HomeArt" elaborato dal grande musicista, gli *HomeBook* testimoniano quanto la diffusione in massa dell'informatica personale avesse instillato negli utenti aspettative ed esigenze nuove, sempre più orientate verso servizi personalizzati e *on demand*. URL consultati il 28 novembre 2018.

2.8.1. I generatori commerciali

Un'analisi dei generatori a uso commerciale sviluppati, a partire dagli anni Ottanta, in Italia e all'estero ci permette non solo di comprendere quali aspetti della generazione fossero considerati appetibili per un pubblico più vasto, ma anche quale fosse l'opinione comune associata ai generatori automatici.

Il primo generatore ad acquisire una certa fama presso il grande pubblico fu *Racter* (abbreviazione di *Raconteur*), software realizzato in BASIC da William Chamberlain e Thomas Etter, in quanto a esso venne attribuita l'intera paternità di *The Policeman's Beard is Half Constructed*, libro pubblicato nel 1983 da Warner Books e pubblicizzato appunto come "il primo libro scritto da un computer".[421] In realtà, dal momento che il software non è mai stato rilasciato, ancora oggi non risulta chiaro se *The Policeman's Beard* sia stato realmente il prodotto di un software, anche se ciò appare poco probabile vista la complessità del testo; tuttavia il "caso Racter" contribuì certamente a sensibilizzare un pubblico più ampio circa gli sviluppi dell'NLP e i possibili scenari aperti dall'incontro tra informatica e letteratura.

Più numerosi invece furono i generatori di tipo combinatorio realizzati per finalità artistiche o didattiche. Al primo caso è riconducibile *PataLiterator*, progettato dal poeta e artista ipermediale statunitense mIEKAL aND nel 1987, in grado di trasformare i testi immessi dagli utenti in neologismi patafisici, mentre tra i due poli è possibile inserire *Travesty*,[422] software progettato nel 1984 dall'illustre critico letterario Hugh Kenner e da Joseph O'Rourke che, avvalendosi delle catene di Markov, riarrangiava l'ordine degli elementi di un testo immesso dall'utente, dalle singole lettere, alle parole, alle frasi, sulla base della loro frequenza. Il risultato finale consisteva in una sorta di parodia del testo originale, in quanto veniva evidenziata la ricorrenza di determinati pattern e dunque il carattere formulaico del testo stesso.

Esplicitamente didattico è invece *The Poetry Processor*, software realizzato nel 1988 da Michael Newman, editor di *The Paris Review*. Sviluppato per IBM PC e IBM compatibili, il programma era dotato, di default, di template modellati su diverse forme poetiche, dai sonetti, agli haiku, alla sestina, per cui l'utente poteva riempire il template con un testo *ex novo* o modificare il testo fornito

[421] "The First Book Ever Written by a Computer" era appunto la frase che campeggiava in copertina.

[422] Una versione gratuita e interattiva del generatore è disponibile online all'indirizzo http://bensonofjohn.co.uk/poetry/tools/travesty_generator.php. *Travesty* è stato utilizzato, tra gli altri, dal movimento plagiarista per redigere il *Plagiarist Manifesto* (Cfr. http://plagiarist.org/manifeste/manifesto.pl) e dal poeta Charles Hartman per realizzare la raccolta di poesie *Sentences* (Charles Hartman, "Sentences", *New American Poetry Series*, vol. 18, Sun & Moon, Los Angeles 1995). Più precisamente la raccolta, frutto della collaborazione tra Hartman e Kenner, venne realizzata immettendo dei brani estratti da un libro di grammatica del XIX secolo (*Thayer Street Grammar School*) prima nel programma *Travesty* e, successivamente, nel software *Diastext*, sviluppato dallo stesso Hartman in C nel 1989 basandosi sui processi di scrittura adottati dal poeta Jackson MacLow. Una versione online del generatore è disponibile all'indirizzo http://www.eddeaddad.net/ediastic/ (Cfr. Charles Hartman, *Virtual Muse: Experiments In Computer Poetry*, *op. cit*., pp. 95-96). URL consultati il 22 novembre 2018.

dal programma; in ogni caso il software eseguiva una scansione automatica dei versi, analizzando ed evidenziando visivamente strutture metriche, ritmo, formato, accenti, assonanze e dissonanze, numero dei versi e delle sillabe e altre proprietà formali. Da un articolo pubblicato sul *New York Times* del 27 settembre 1988[423] si evince che *The Poetry Processor* ottenne un buon successo di critica e di pubblico; in particolare l'articolo enfatizzava la capacità del programma di rendere la poesia "più divertente", in quanto liberava lo scrittore dagli aspetti più meccanici e noiosi della scrittura in versi (come la ricerca delle rime o il conteggio dei versi), ipotizzando che ciò avrebbe contribuito ad aumentare il numero di poeti. L'articolo si spingeva ancora oltre, ipotizzando che il software fosse in grado di "automatizzare i processi associativi che accadono nel cervello del poeta", lasciando quest'ultimo libero di concentrarsi su "pensieri ed emozioni", e affermando che "le forme strutturate della poesia classica stimolano la scrittura, insegnando a scrivere meglio". La stessa retorica la si riscontra in un programma sviluppato qualche anno prima in Italia: *Il poeta elettronico* (*Ill. 6*).

Ideato da Stefano Magistretti e pubblicato da Edizioni Elettroniche Mondadori nel 1984, *Il poeta elettronico* si presentava in forma di volume di grande formato ma, sfogliando la copertina rigida, impreziosita da una illustrazione del pittore giapponese Katsushuka Hosukai, rivelava al suo interno un manuale di sedici pagine a sinistra e una cassetta contenente il programma per Sinclair Spectrum 48K (lato A) e Commodore 64 (lato B) a destra.

Illustrazione 6: Stefano Magistretti, Il poeta elettronico

[423] Peter H. Lewis, "Personal Computers; Software to Help You Wax Poetic", *New York Times*, 27 settembre 1988 http://www.nytimes.com/1988/09/27/science/personal-computers-software-to-help-you-wax-poetic.html URL consultato il 26 gennaio 2019.

Il software era in grado di generare automaticamente poco più di 24.000 miliardi di haiku[424] diversi, il cui tema poteva essere immesso dall'utente oppure scelto in modo casuale dal programma; in entrambi i casi il fruitore poteva modificare (cancellare o sostituire) il testo generato e trasferire l'haiku così ottenuto su cassetta o su carta.

Fin dalla quarta di copertina emerge una concezione piuttosto tradizionale di poeta e poesia:[425] scrivere poesie richiede "ispirazione e creatività", il poeta è per forza di cose "raffinato e interessante" e la "vera" poesia è quella che può contare su tradizioni secolari e ha una struttura fissa e rigorosa. Piuttosto fastidiosa risulta essere anche la definizione di "libro elettronico" in relazione al software: questa scelta terminologica, che riprende quella commerciale di vendere il programma in una confezione che ricorda un libro illustrato, dimostra che, anche se siamo in presenza di un programma informatico che sfrutta la generazione in tempo reale, la visualizzazione su schermo e l'interattività, restava inevitabilmente forte l'associazione tra poesia e libro stampato. Anche se il programma non incentivava la creazione di forme nuove di scrittura, né promuoveva una fruizione diversa da quella cartacea, non esitò dunque a definirsi "poesia elettronica", così come quelli dei GMM erano stati definiti "fumetti elettronici": la validità letteraria viene riconosciuta proprio perché il computer è utilizzato come strumento per la produzione di vecchi oggetti mediali.

L'intento didattico, la scelta di forme tradizionali di poesia e la possibilità di intervento dell'utente, la cui creatività dovrebbe essere stimolata dalla presenza di un template, concepito appunto per far superare il "blocco da pagina bianca", fanno de *Il poeta elettronico* una versione semplificata di *The Poetry Processor.* In quanto generatore combinatorio, inoltre, il programma risultava molto diverso dai generatori balpiani e più simile a quelli realizzati nel corso degli anni Sessanta; in particolare, dal momento che gli output del programma venivano considerati privi di dignità letteraria, ma solo basi di partenza per ricerche più serie,[426] *Il poeta elettronico* era molto vicino ai generatori ideati da Clair Philippy e Margaret Masterman. Al tempo stesso se ne allontanava per via dell'importanza accordata all'aspetto ludico della generazione: il manuale presentava infatti riferimenti insistiti al divertimento che alcune opzioni del programma avrebbero potuto garantire, soprattutto in un

[424] La predilezione per gli haiku o i renga non si spiega tanto con il prestigio derivante da un'antica tradizione, come lascia intendere *Il poeta Elettronico*, quanto con la brevità e le convenzioni stilistiche che ne facilitano un adattamento elettronico. Essendo inoltre l'haiku caratterizzato da un riferimento obbligato alla natura, una sua rimediazione elettronica assume importanti implicazioni a livello simbolico, in quanto rappresenta un incontro, straniante e potente, tra due ambiti apparentemente distanti quali il naturale e l'artificiale.

[425] La parte iniziale del testo della quarta di copertina recita infatti: "Comporre poesie è un'attività tradizionalmente riservata a momenti privilegiati di ispirazione e creatività artistica. Con questo libro elettronico, il semplice home computer si trasforma in un raffinato e instancabile poeta. Non si tratta naturalmente di una sfida né di una dissacrazione, ma di un'occasione di gioco e di uno stimolo nuovo all'intelligenza".

[426] Tale aspetto emerge chiaramente nell'ultima pagina dedicata al breve saggio sugli haiku, l'ottava dell'album, in cui l'autore (con tutta probabilità Magistretti, anche se il saggio non è firmato), afferma: "sarei soddisfatto se questo programma stimolasse la sensibilità di qualcuno e lo portasse, come 'una scala da gettar via dopo che vi si è saliti', ad apprezzare la poesia – quella vera".

contesto di fruizione condiviso.[427] Quest'ultimo aspetto accomuna *Il poeta elettronico* a un generatore analogico che apparve proprio questi anni in Italia, il Tubolario:[428] commercializzato dalla ditta Sebino nel 1983, lo stesso anno in cui il Time proclamava il personal computer "macchina dell'anno", il Tubolario consisteva in un tubo costituito da sette corone cilindriche, su ciascuna delle quali erano stampati dei testi, per un totale di nove colonne; ruotando le corone era possibile comporre circa dieci milioni di frasi il cui registro, in base al tipo di Tubolario acquistato, poteva essere di tipo amoroso, sportivo o politico-sindacale.

In definitiva, *Il poeta elettronico* rappresenta una trovata di marketing, un prodotto commerciale fintamente educativo, sulla scia degli svariati programmi commercializzati in questo periodo il cui motto "imparare giocando" nascondeva in realtà il tentativo di estendere l'utilizzo degli *home computer* al di là dell'intrattenimento videoludico. Il goffo tentativo di conciliare finalità didattiche e ludiche può dirsi fallito in quanto il risultato è un ibrido che non è né interessante come un videogioco, né all'altezza di un programma di aiuto alla scrittura come *The Poetry Processor*, né tanto meno si mostra rispettoso nei confronti di quella che il manuale stesso definisce "vera poesia". Un esempio molto simile al programma italiano, il software per Macintosh *Your Personal Poet*, venne commercializzato nel 1987 dalla *software house* statunitense Computer Poet Corporation: nonostante il nome altisonante, il programma non permetteva altro che di scrivere biglietti di auguri, personalizzando un template prestabilito.

Iniziative del genere dimostrano che niente di realmente innovativo può nascere quando si forza l'unione di ambiti ritenuti, e tenuti, separati, come la poesia e l'informatica: lo Spectrum e il Commodore consentivano sperimentazioni ben più complesse di quelle proposte da *Il poeta elettronico*, che invece rappresentava una visione limitata e poco ragionata delle possibilità offerte dalla tecnologia nei riguardi di nuove modalità di scrittura; possiamo allora affermare che *Il poeta elettronico*, al pari della maggior parte degli odierni "libri elettronici", rappresenti un'opportunità mancata di indagare in modo critico e creativo queste nuove possibilità; inoltre le denominazioni rispettivamente adottate non fanno che diffondere una visione distorta di quello che intendiamo qui per "letteratura elettronica".

---

[427] Nella pagina conclusiva del manuale si legge infatti: "tecnicamente, vengono meglio gli haiku su soggetti che già appartengono al vocabolario del programma: c'è una maggiore compattezza semantica. D'altra parte, le poesie su soggetti palesemente estranei al programma – ad esempio il Ministero delle Poste o Ciriaco De Mita o la zia Caterina – producono effetti di straniamento comico talvolta sorprendenti. Provare a far andare il programma con un gruppo di amici per credere".

[428] Tubolario venne realizzato da Marco Marchi e Pierluigi Morosini come riadattamento del GAPS (Generatore Automatico di Piani Sanitari) che gli autori idearono come reazione alla profusione di piani sanitari, infarciti di frasi ripetitive e spesso incomprensibili, che si ebbe in Italia in seguito alla Legge di riforma sanitaria 833/1978. Sebino richiese di ideare qualcosa di simile, ma eliminando termini e riferimenti più specificatamente sanitari ed epidemiologici in modo da poterlo presentare con un riferimento più generalizzato al linguaggio "politichese" (ed in subordine "sindacalese"). Cfr. Beniamino Sidoti, "Macchine per scrivere", *Cyberfest Bodeno*, 2001 http://cyberfest.bondeno.com/terza/macchine.htm URL consultato il 21 settembre 2018.

Altrettanto deludente l'unico esempio di programma generativo basato, almeno apparentemente, sul NLP realizzato in Italia in questa prima fase: si tratta del primo *chatbot* italiano, ELOISA (*Easy Logic Intelligent Software Autome*), sviluppato da Francesco Lentini nel 1992 e pubblicato online, come servizio a pagamento, nel 1996. Il programma infatti non è né dotato di IA, né di riconoscimento del linguaggio naturale e funziona semplicemente selezionando le risposte da una lista statica, che necessita quindi di aggiornamenti manuali. Definito addirittura "peggiore della vecchia Eliza"[429] e non utilizzato, almeno fino a oggi, per finalità letterarie, l'esempio di Lentini, oltre a costituire un altro caso di marketing, è interessante per le modalità con cui è stato pubblicizzato: sul sito web dedicato appare infatti un viso di donna, naturalmente bellissima e in una grafica 3D estremamente realistica, a cui si accompagnano le parole dello sviluppatore:

> Eloisa ha qualcosa d'ineffabile che viene dall'ignoto, da un mondo inaccessibile ai più. Parla all'inconscio, non certo alla ragione. Che tu sia uomo o donna, il consiglio è di non innamorartene. [...] Eloisa ci comunica l'esistenza del vuoto, ma lo fa insidiosamente, sotto le mentite spoglie della bellezza.[430]

Il vuoto sembra essere, a buon diritto, un concetto ricorrente in questa prima fase in cui i simulacri iniziavano a popolare il non-luogo virtuale: utilizzato da Lentini in accezione negativa, esso assume connotazioni opposte nell'interpretazione del letterato statunitense Norman O. Brown citato da Ascott nel catalogo della Biennale di Venezia del 1986:

> in questa nuova immaterialità creativa non vi sono essenzialmente cose, ma una iridescenza del vuoto. Il significato è una creazione continua, proveniente dal nulla e che nel nulla torna. Se non è evanescente non è vivo. Tutto è simbolico, transitorio, instabile. Il consolidarsi del significato fabbrica idoli.[431]

In conclusione possiamo affermare che, sia che fosse impiegata per l'automazione di processi combinatori, sia per la simulazione del linguaggio naturale, la generazione automatica in Italia veniva percepita, come venti anni prima, con scetticismo e perplessità, in quanto associata a un parlare a vanvera, privo di qualsiasi interesse perché frutto di una macchina vuota, non pensante.
Se dunque la concezione balpiana di automa si avvicinava all'etimologia greca (da *αὐτόματος*: che agisce di propria volontà), quella che si diffuse in Italia era invece riconducibile, quasi sempre, all'accezione moderna del termine che si traduce, paradossalmente, nel suo esatto opposto (meccanico, che agisce senza pensare).

---

[429] "It's even worse than the old ELIZA" figura tra i commenti pubblicati nel sito ufficiale www.chatbots.org/conversational_agent/eloisa/. URL consultato il 26 gennaio 2019.
[430] *Ibid*.
[431] Roy Ascott, "Arte tecnologia e computer", *Arte e scienza. Biologia tecnologia e informatica*., *op. cit*., p. 34.

2.9. Poesia animata e videopoesia

Le riflessioni circa la lettura a schermo e l'inclusione dello stato fisico della macchina in ciò che viene considerata l'opera trovarono un'applicazione pratica evidente nella poesia animata, una macro-categoria che raccoglie al suo interno generi diversi,[432] accomunati dall'attenzione riservata all'animazione testuale in ambito informatico, vale a dire agli effetti apportati dalle trasformazioni spazio-temporali in termini di produzione di senso, di percezione, di strutture linguistiche e di modalità di lettura. Come ha osservato Bootz, infatti, "ce n'est pas l'espace physique de la page qui s'anime, c'est l'espace sémantique du texte lui-même qui se meut".[433]

I primi esperimenti di poesia animata vennero realizzati da poeti visivi e concreti in Portogallo (Silvestre Pestana), Brasile (Edoardo Kac, André Vallias[434]), Argentina (Ladislao Pablo Györi), Canada (Barrie Philipp Nichol, John Cayley), Stati Uniti (Robert Kendall, Richard Kostelanetz), Francia (Philippe Bootz, Tibor Papp,[435] Patrick Burgaud, Jean-Marie Dutey) e Australia (Komninos Zervos, Jeffrey Shaw) con l'intento di andare oltre la pura riproposizione, in digitale, di tecniche verbovisive già sperimentate in analogico, per addentrarsi negli inediti scenari aperti dallo spazio elettronico dello scrivere, uno spazio che non consente soltanto di gestire media diversi, ma anche di includere elementi aleatori, di programmare la temporalità, di sfruttare la tridimensionalità virtualmente infinita della superficie delle interfacce digitali o la loro profondità stratificata.[436] In tal modo risultava possibile esplorare le mutazioni mediali della lingua, ideare nuovi codici espressivi e riflettere sullo stato del testo in ambiente digitale e sul rapporto tra testo, autore e lettore.

---

[432] Distinguiamo: animazione tipografica, animazione sintattica, calligrammi animati digitali, animazioni con il dispositivo, animazioni in tre dimensioni. Cfr. Philippe Bootz, "Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?", *Les Basiques : la littérature numérique*, Leonardo/Olats, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/13_basiquesLN.php URL consultato il 18 novembre 2018.

[433] ("Non è lo spazio fisico della pagina che si anima, ma è lo spazio semantico del testo stesso che si muove". Traduzione mia). *Ibid*.

[434] André Vallias è stato, tra l'altro, il curatore della prima mostra internazionale di poesia realizzata al computer, *p0es1a-digitale dichtkunst* (1992).

[435] A Tibor Papp di deve, tra l'altro, la prima proiezione pubblica di poesie animate: in occasione del Festival Polyphonix (Centre Pompidou, 12-13 giugno 1985) il poeta ungherese selezionò in particolare la prima poesia animata realizzata in Francia, *Deux Mots* (1982) di Roger Laufer e Michel Brett, e la sua *Les très riches heures de l'ordinateur n. 1*. Vista l'importanza del luogo, possiamo affermare che il Festival abbia rappresentato la prima rivendicazione dell'esistenza di una specificità letteraria della animazione computerizzata del testo.

[436] Emblematiche a tal proposito le parole di Eduardo Kac: "I wanted to develop an immaterial poetry for the information age; that is, poetry native to the new cultural environment of digital global networks, with its dynamic data flux and distributed communication systems". ("Volevo sviluppare una poesia immateriale per l'era dell'informazione, vale a dire una poesia nativa del nuovo ambiente culturale dei network digitali globali, con il loro dinamico flusso di dati e i sistemi di comunicazione distribuita". Traduzione mia). Eduardo Kac, "From ASCII to Cyberspace: a Trajectory in Digital Poetry", *Media Poetry. An International Anthology* (a cura di Eduardo Kac), Intellect, Bristol, Chicago 2007, p. 45 http://s3.amazonaws.com/mhka_ensembles_production/assets/the_vault_original/000/030/152/original/kac_eduardo_ed._-_media_poetry._an_international_anthology-1_RodaLume.pdf?1452777360 URL consultato il 26 gennaio 2019.

Come ha osservato de Melo e Castro: “the page is no longer there, not even as a metaphor. Space is now equivalent to time and writing is [...] a dimensional virtual reality”.[437]

La poesia animata rientra dunque pienamente nel concetto di letteratura elettronica in senso moderno poiché non può più uscire dal dispositivo in cui e per cui è stata creata in quanto ne incarna l'estetica, ne abbraccia cioè i vincoli logici, formali e retorici: se prima l'opera era considerata il prodotto finale dell'elaborazione, e poteva quindi essere stampata o salvata in formato video, l'importanza riservata al programma (considerato parte integrante dell'opera), al contesto fisico dell'esecuzione e alla visualizzazione a schermo fanno sì che per opera si intendesse ora

> l’état métastable d’une information, la signature d’un processus en cours même de réalisation, un état ambigu où le sens est fondamentalement multiple car unique pour chacun selon sa vérité.[438]

Testo come campo di forze dunque, un complesso network perennemente *in progress* composto da una lingua in divenire che vuole evocare processi mentali piuttosto che cristallizzarne i risultati, un testo che è in realtà un flusso di vibranti palinsesti, a metà strada tra l'evanescenza dell'orale e la permanenza dello scritto, in sostanza un evento virtuale che solo la percezione soggettiva del lettore avrebbe potuto attualizzare.[439] Di conseguenza le poesie animate assumono, e non possono non assumere, la forma di programmi eseguibili, che necessitano di un dispositivo informatico e di uno schermo per essere create e fruite.

Dal momento che lo spazio virtuale è coreografico e topografico, e il testo digitale è performativo (fa ciò che dice), in questo spazio i segni sono liberi di muoversi, come ballerini, e di eseguire azioni, come performer; in poesia animata, dunque, frequentemente il movimento assume la funzione sintattica tradizionalmente svolta dal verbo (in una delle poesie di cui è composta la raccolta *First Screening* di Nichol, ad esempio, la parola “sun”, sole, si muove verso l'alto,

---

[437] (“La pagina non esiste più, nemmeno come metafora. Lo spazio è ora equivalente al tempo e la scrittura [...] è una realtà virtuale dimensionale”. Traduzione mia). Ernesto Manuel de Melo e Castro, “Videopoetry”, *Media Poetry. An International Anthology*, *op. cit.*, p. 175.

[438] (“Lo stato meta-stabile di una informazione, la firma di un processo in corso di realizzazione, uno stato ambiguo in cui il senso è fondamentalmente multiplo perché unico per ciascuno secondo la sua verità”. Traduzione mia). Philippe Bootz, “Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?”, *op. cit.*

[439] Per usare le parole di Kac: “The writer that works with new media must give up the idea of the reader as the ideal decoder of the text and must deal with a reader that makes very personal choices in terms of the direction, speed, distance, order, and angle he or she finds suitable to the readerly experience. [...] The writer must create the text taking into account that these decisions, being personal as they are, will generate multiple and differentiated experiences of the text and, most importantly, that all of these occurrences are equally valid textual encounters”. (“Lo scrittore che lavora con i nuovi media deve abbandonare l'idea di un lettore inteso come decodificatore ideale del testo e abbracciare quella di un lettore che compie le sue scelte, molto personali, in termini di direzione, velocità, distanza, ordine e angolazione che trova conforme alla propria esperienza di lettura. […] Lo scrittore deve creare un testo prendendo in considerazione che queste decisioni, essendo personali, genereranno esperienze multiple e differenziate del testo e, soprattutto, che tutte queste occorrenze sono occorrenze testuali tutte ugualmente valide”. Traduzione mia). Cfr. Eduardo Kac, “From ASCII to Cyberspace: a Trajectory in Digital Poetry”, *op. cit*., p. 64.

simulando appunto il sorgere del sole). La mobilità è da intendersi anche in chiave intersemiotica: questo spazio, non più tipografico, consente la circolazione, continua e ambigua, tra sistemi semiotici diversi (è il concetto di *intermedia* teorizzato dai brasiliani Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo)[440] per cui un segno verbale può trasformarsi in segno plastico, figurativo o informatico. La poesia animata assume così la forma di "Open Diagram",[441] un diagramma aperto alla contaminazione di altri codici espressivi, andando oltre la natura lineare di quello che di fatto ha costituito per secoli "our society's hegemonic code of communication – the written text";[442] in tal modo, come ha sottolineato Vallias, "poetry is set free from the domain of the text – logocentrism and recovers its primordial meaning of 'creation', from the Greek *poiésis*, 'making'".[443]

La poesia animata possiede dunque una serie di caratteristiche che richiedono strategie di lettura diverse da quelle adoperate per il medium cartaceo, da cui l'antico adagio "la lecture interdit la lecture":[444] l'intermedialità, l'eventuale presenza del sonoro e il ritmo generalmente sostenuto dell'animazione generano un surplus informativo, la reazione più frequente è infatti riassumibile in: "ho visto tutto ma non ho letto niente",[445] risultato di quella che Bootz ha definito "esthétique de la frustration" [446] (estetica della frustrazione), per cui il lettore non solo dovrà rivedere più volte l'opera, ma dovrà anche rinunciare alla memorizzazione di strutture lunghe per adattarsi alla natura transitoria del testo a schermo, leggendo dunque in modo discontinuo e irregolare, concettualizzando l'instabilità come agente significante chiave. Ulteriori caratteristiche che rendono difficoltosa la lettura delle poesie animate sono relative alle possibili opposizioni tra cronosintassi e toposintassi[447] e all'impossibilità, da parte del lettore, sia di conoscere la durata totale dell'opera, sia di gestirne la riproduzione (opzioni come pausa, stop, avanti e indietro sono difatti assenti).

Occorre inoltre considerare che non tutto ciò che compone l'opera è progettato per apparire a schermo:[448] il lettore è quindi inviato ad andare oltre la superficie dell'interfaccia per esaminare il

---

[440] Wilton Azevedo, *Interpoetic: The Digital Manifesto*, San Paolo 1998 http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=31#nb1 URL consultato il 28 novembre 2018.

[441] Cfr. André Vallias, "We Have Not Understood Descartes", *Media Poetry International Anthology*, *op. cit.*, p. 87.

[442] ("Il codice di comunicazione egemonico della nostra società: il testo scritto". Traduzione mia). *Ibid*.

[443] ("La poesia è lasciata libera dal dominio del testo – logocentrismo – e riscopre il suo primordiale significato di 'creazione', dal greco *poiésis*, 'fare'". Traduzione mia). *Ibid*.

[444] ("La lettura impedisce la lettura". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?", *op. cit.*

[445] Cfr. Philippe Bootz, "Qu'est-ce que la poésie numérique animée ?", *Les Basiques : la littérature numérique*, Leonardo/Olats, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/12_basiquesLN.php URL consultato il 28 novembre 2018.

[446] Philippe Bootz, "Qu'apporte l'interactivité à la littérature numérique ?", *Les Basiques : la littérature numérique*, Leonardo/Olats, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/4_basiquesLN.php#6.2 URL consultato il 28 novembre 2018.

[447] Nella cronosintassi la funzione sintattica delle parole è data dal loro ordine di apparizione (come nell'orale), nella toposintassi la funzione sintattica è determinata dalla posizione delle parole nello spazio (come nello scritto).

[448] Nella già citata raccolta *First Screening*, ad esempio, Nichol dispone una parte di codice riprendendo l'estetica concreta. Questo particolare non è visibile a schermo, ma solo esaminando il codice del programma.

codice informatico, che può a sua volta assumere dimensione estetica e retorica. Infine, dal momento che, in virtù della labilità,[449] il risultato dell'elaborazione dipende cioè dal contesto tecnico di esecuzione, il lettore non può essere certo che ciò che vede sia effettivamente frutto dell'intenzionalità dell'autore, a meno che non testi l'opera su macchine diverse o esamini i paratesti e gli epitesti dell'opera stessa.

Come abbiamo detto, la poesia animata si diffonderà in Italia soltanto intorno al Duemila, mentre a svilupparsi dalla seconda metà degli anni Ottanta, intensificandosi nel corso degli anni Novanta, è stata la videopoesia. Ascrivibile alla macro categoria della videoarte, la videopoesia non possiede una definizione univoca e condivisa: in generale il termine è riferito alla messa in video (parliamo quindi di opere *time-based*) di una poesia che oltrepassi la mera rimediazione; la videoregistrazione di un poeta che declama una poesia non è considerata videopoesia, così come la riproduzione di un testo poetico (orale o scritto) accompagnato da immagini didascaliche, fisse o in movimento. Per essevi videopoesia occorre che si instauri un rapporto non banale tra i diversi media (testo,[450] immagini,[451] suono[452]): come ha osservato Tom Konyves, poeta e videomaker canadese che ha coniato il termine nel 1982, l'esperienza estetica nella videopoesia risulta tanto più grande quanto i tre elementi sono presentati come realtà distanti, la loro relazione appare dunque misteriosa, ambigua, enigmatica e sempre nuova per lo spettatore, ma non così distanti da determinare il distacco dall'opera.[453]

---

[449] La questione della labilità emerse proprio grazie a una poesia animata, *Mange-texte* di Jean-Marie Dutey (1986) e non venne considerata fino all'inizio degli anni Novanta per tre ragioni principali: l'esistenza di macchine compatibili (come i cloni IBM), che consentivano l'esecuzione degli stessi programmi su macchine diverse; la presenza di un archivio temporale (come quello della rivista *alire*) che permise l'analisi degli sviluppi di una stessa opera e infine l'attenzione ai processi di visualizzazione a schermo, assenti nella concezione balpiana della generazione. La questione della labilità generò un dibattito interno in L.A.I.R.E., di cui restano tracce nel terzo volume di *alire*: Develay sosteneva che le opere digitali semplicemente non fossero trasmissibili in quanto vere e proprie performance della macchina; occorreva dunque accettarne la natura effimera e accontentarsi di registrare l'esecuzione per finalità documentaristiche. Papp propose invece di continuare a utilizzare gli stessi strumenti anche quando obsoleti, nella speranza di una possibile stabilizzazione della tecnica o della realizzazione di strumenti di conversione efficaci. La posizione che alla fine prevalse fu quella di Bootz, che sosteneva la trasmissibilità delle opere digitali in quanto composte da un codice che restava eseguibile; doveva essere l'autore, secondo Bootz, a prestare attenzione alle caratteristiche tecniche più adatte alla conservazione dell'opera. Bootz sosteneva inoltre che la labilità sarebbe potuta diventare autoriale nella misura in cui l'autore avesse inserito nel codice degli indici di un conflitto tra la sua intenzionalità e il contesto tecnico; in tal modo, secondo il poeta francese, veniva riconosciuto un nuovo status all'opera letteraria digitale, diverso sia dalla performance, sia da un'opera stabile. Cfr. Philippe Bootz, "Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?", *op. cit.*

[450] Il testo deve essere presente e deve essere mostrato a video o declamato. Cfr. Tom Konyves, *Videopoetry, A Manifesto*, 6 settembre 2011 http://discussion.movingpoems.com/2011/09/videopoetry-a-manifesto/ ULR consultato il 26 gennaio 2018.

[451] Per immagini si intendono sia quelle fisse che quelle in movimento. Le immagini possono essere acquisite tramite videocamera o generate tramite elaborazione computerizzata o estrapolate da altre fonti; possono inoltre essere astratte o figurative. Cfr. Tom Konyves, *op. cit.*

[452] Per suono si intende un testo declamato, una musica o degli effetti audio. L'elemento sonoro è l'unico dei tre a non essere requisito fondamentale per una videopoesia (il silenzio è difatti a tutti gli effetti una decisione sintattica). *Ibid*.

[453] "[...] These decisions are based on presenting the 3 elements as *distant* realities […] whose relationship strikes the viewer as surprising, as always new. It is imperative that the juxtapositions be consistently perceived as suggestive of *indirect* relationships – mysterious, oniric". Tom Konyves, *Videopoetry, A Manifesto*, *op. cit.*

Per Konyves nella videopoesia i linguaggi mediali, verbali e non, assumono tutti la stessa rilevanza, formano cioè un amalgama, una sintesi[454] di corrispondenze fluide che attivano, sinesteticamente, l'immaginazione dello spettatore. Mentre uno dei principali esponenti italiani della videopoesia, Gianni Toti,[455] ha condiviso questo punto di vista, da cui il neologismo "poetronica",[456] diversa è l'opinione di altri due noti videopoeti: per Enzo Minarelli,[457] teorico della "polipoesia",[458] il codice linguistico (poesia sonora) deve prevalere su ogni altro; per Caterina Davinio,[459] invece, ciascun linguaggio riveste la stessa importanza, ma risulta sovrapposto piuttosto che amalgamato, come in

[454] "As one word, it [videopoetry] recognizes that a century of *experiments* with poetry in film and video – poems introduced to motion pictures as intertitles, then as kinetic texts, as images illustrating voiced texts […], poems performed in front of a camera, poems as text superimposed over images – is the narrative of a gradual movement form tenuous, anxious relationship of image and text to their rare but perceptible synthesis, i.e., from poetry films to film poems to poetry videos to *videopoetry*". ("In quanto parola unica, [la videopoesia] riconosce che un secolo di *sperimentazioni* in cui la poesia è entrata nei film e nei video – poesie introdotte nelle immagini in movimento in forma di didascalie, poi come testi animati, come immagini che illustrano il testo declamato [...], poesie declamate di fronte a una telecamera, poesie come testi sovrimposti alle immagini – rappresenta la storia di un movimento graduale da una relazione tenue e ansiosa tra immagine e testo fino alla loro rara, ma percettibile sintesi; si pensi, ad esempio, al passaggio dai poetry film ai film poem ai poetry video alla *videopoesia*". Traduzione mia). Tom Konyves, *Videopoetry, A Manifesto*, *op. cit*.

[455] Partigiano, giornalista, poeta, saggista e romanziere, per Toti (Roma, 1924 – 2007) il passaggio dalla carta allo schermo fu la naturale conseguenza di una scrittura espansa, insofferente nei confronti dei limiti della pagina, che ambiva già al video. Tra le sue numerose "video-poem-opere", come soleva chiamarle con uno dei suoi tanti neologismi, ricordiamo: *Voyelles* (1981), ispirata all'omonimo sonetto di Arthur Rimbaud, *Nebulosa testuale* è ispirato al *Coup de dés* mallarmeiano, la trilogia majakovskijana (1983) comprendente *VALERIAscopia o dell'amMAGLIatrice*, *Incatenata alla pellicola* e *Cuor di Telema* e *SqueeZangeZaum* (1988) che risente delle teorie del futurista russo Velimir Chlébnikov.

[456] Per "poetronica" Toti intendeva un nuovo metalinguaggio elettronico, iconico, transmentale, topologico e sinestetico, nel quale: "la scrittura verbale, nella sua compiutezza e finitezza storica, non si sovrappone né si restituisce come corollario, commento, semplice didascalia così come le immagini non si definiscono in rapporto alla, o come, controscrittura ma si ha una combinazione infinita di immagini verbali sonore rumorali musicali visuali scritturarie orali recitate cantate; sono sempre immagini, plurilinguaggio interlinguaggi pansemi panglassie pantéchne". Gianni Toti, "I mixerabili", *Cinema 60*, n. 139, 1981, p. 11.

[457] Autore, fin dagli anni Settanta, di poesie lineari, ma anche di sperimentazioni visive e libri d'artista, Minarelli (Venezia 1951) si avvicinò alla videopoesia nel 1984 realizzando *Chorus* e *Wow flutter stop*. Con *Volto pagina* (1986) e *Videopoema* (1987) realizzò immagini manipolate dal computer, mentre con *La Bandiera* la poesia sonora dialogava non solo con l'immagine video, ma anche con l'ambiente. Da sottolineare infine l'attività di conservazione, esercitata dall'autore, di saggi, videopoesie e poesie sonore proprie e di altri autori italiani e internazionali, visibili nell'archivio *3ViTre Archivio di Polipoesia* http://www.3vitre.it URL consultato il 28 novembre 2018.

[458] "[...] la poesia sonora cede il passo alla Polipoesia che è una efficace commistione tra linguaggi appartenenti a diversi media, dove la poesia sonora continua ad avere, conditio sine qua non, il ruolo-guida, primus inter pares, l'elemento che dà omogeneità e unità a tutte le diverse componenti mediali coinvolte". (Enzo Minarelli, "Polipoesia", *3ViTre Archivio di Polipoesia*, 1996 http://www.3vitre.it/saggi/polipoesia.htm URL consultato il 28 novembre 2018). Minarelli ha più volte definito "utopica" l'aspirazione totalizzante di chi "anzichè disporre gerarchicamente gli elementi costitutivi, come nel caso della Polipoesia, considera l'opera come un'interazione simultanea di oggetti linguistici appartenenti a codici differenziati" (Enzo Minarelli, "Il Video-Segno", *3ViTre Archivio di Polipoesia*, 1996 http://www.3vitre.it/saggi/il_video-segno.htm URL consultato il 28 novembre 2018). Di conseguenza il performer veneziano è più vicino al concetto di *mixed media* (i media coinvolti sono sempre perfettamente riconoscibili) che a quello di *intermedia* (prodotto di una "fusione concettuale" di media diversi) e sostenuto invece da Toti e Konyves.

[459] Tra le computer artist più attive e trasversali del panorama italiano, Davinio è conosciuta soprattutto per aver diffuso la net poetry in Italia, con il suo sito web *Karenina.it. Poesia in funzione fàtica* (1998) e per le sue installazioni virtuali su S*econd Life*. Tra le sue videopoesie ricordiamo: *Centomila modi di... Perdere la testa* (1992), *Dialogie Al Metroquadro* (1992-1994), *Eventi Metropolitani* (1995) e il ciclo *Videopoesie terminali* comprendente *Zinskij, l'ultima lettera*, video per installazione, (1996); *Natura contro natura*, computer video, (1996); *La casa Teatro di Sade*; (1996) e *Il nemico*, (1997). Le opere possono essere viste su *YouTube* o sul sito della Fondazione Bonodotto

un “collage poetico”,[460] in quanto ogni elemento è concepito come un oggetto pronto all'uso (*ready made*) finalizzato a una performance volta alla drammatizzazione dell'atto stesso della scrittura.

La videopoesia presenta affinità e divergenze con la poesia animata ed è proprio dalle divergenze che emerge la sua natura di letteratura assistita dal computer. Come la poesia animata, la videopoesia è concepita per una lettura a schermo: anche in questo caso, dunque, assumono rilevanza gli effetti di senso generati dall'animazione testuale, si esplorano la multimedialità e l'intermedialità, lo spazio è coreografico, topografico e prima di tutto visivo, il testo è performativo; entrambe quindi possono essere considerate discendenti delle sperimentazioni verbovisive condotte da avanguardie e neoavanguardie. Nella videopoesia, però, il medium di riferimento resta il video e non il dispositivo informatico: a differenza della poesia animata, dunque, manca l'attenzione riservata all'esecuzione in tempo reale del programma, attenzione che, come abbiamo osservato, deriva dal considerare il programma stesso, e più in generale il contesto tecnico (lo stato fisico della macchina), parte dell'opera. Le videopoesie infatti non sono programmi eseguibili, ma file video: lo stato della macchina è dunque ininfluente, il ruolo del dispositivo si limita alla riproduzione e quest'ultima risulterà sempre identica, cristallizzata e lineare come un testo stampato. Il videopoeta ha dunque il pieno controllo del risultato finale, in quanto non soggetto all'intervento né del dispositivo (labilità), né del lettore (interattività); allo stesso modo il lettore possiede tutti gli strumenti utili per dominare la propria attività di lettura: può conoscere, ad esempio, la durata totale dell'opera e controllarne le modalità di riproduzione. Se la videopoesia resta ancorata a idee di stabilità, riproducibilità e unidirezionalità, la poesia animata accetta il carattere effimero e transitorio dello scrivere, si espone a interventi contingenti e, così facendo, affronta “un incessant combat contre la machine est sa condition”.[461]

Benché la videopoesia non accolga la sfida dei nuovi media, sarà ed è tuttora definita “poesia elettronica”: ancora una volta, in Italia, il riconoscimento letterario delle opere elettroniche pare avere luogo solo nei casi in cui queste non mettano in discussione il canone oppure, nei casi sporadici in cui ciò si verifica, la questione viene liquidata definendola concettuale, come dimostra il primo romanzo ipertestuale italiano.

---

http://www.fondazionebonotto.org/it/collection/poetry/daviniocaterina/1/10413.html URL consultato il 18 novembre 2018.

[460] Cfr. Titoli di coda de *Lo specchio abitabile*, (10'49), 1992 http://www.fondazionebonotto.org/it/collection/poetry/daviniocaterina/1/10412.html

[461] (“L'incessante combattimento contro la macchina e la sua condizione”. Traduzione mia). Philippe Bootz, “Qu'est-ce que la poésie numérique animée ?”, *op. cit.*

2.10. *Hypertext Fiction* e ipertesti concettuali

2.10.1. L'ipertesto: un *patchwork* dalle suture esposte

L'ipertesto è una struttura a grafo composta da unità autonome, più o meno brevi, di testo (lessie o nodi) che contengono degli elementi (ancore) che presentano un collegamento (link) con altre porzioni di testo; il lettore può saltare da un nodo all'altro (ipertesti esplorativi) o aggiungere nuovi link e nodi (ipertesti costruttivi),[462] costruendo così la propria versione di una storia. La struttura rizomatica[463] dell'ipertesto consente dunque un'organizzazione non sequenziale (database), non gerarchica e personalizzabile, di dati di diversa natura (testi, immagini, suoni, video) che, secondo i suoi primi teorici (Bush con *Memex* nel 1945 e Nelson con *Xanadu* nel 1960) avrebbe potuto estendere la memoria umana, divenendo quindi un potentissimo strumento di conoscenza, in quanto ne simulava il funzionamento associativo e arbitrario. In particolare le teorie di Nelson, che vedevano nell'ipertesto non solo un potente mezzo per l'archiviazione, la gestione e la distribuzione di informazioni, ma anche un sistema di editoria istantanea e collettiva, si concretizzarono nell'infrastruttura progettata da Tim Berners-Lee nel 1990: il *world wide web*, la rete mondiale di ipertesti.

La logica alla base della struttura ipertestuale è prima di tutto visiva;[464] per tale motivo essa trova nello spazio elettronico il suo non-luogo di elezione: questo spazio, in quanto topografico, consente di trattare le unità topiche del testo come realtà spaziali, veri e propri luoghi da esplorare, e di visualizzarne la struttura simbolica, vale a dire il tessuto di connessioni di cui il testo è composto. Le tecnologie digitali permettono inoltre di costruire architetture testuali anche complesse in modo rapido (grazie all'automazione e alle interfacce grafiche), consentono la gestione simultanea di media diversi e rendono possibili strategie di significazione impossibili da realizzare in un medium

[462] Il riferimento è alla famosa distinzione operata da Michael Joyce tra *exploratory hypertexts* e *constructive hypertexts*. Cfr. Michael Joyce, "Siren shapes: Exploratory and constructive hypertexts", *Academic Computing*, n. 3, vol. 4, 1988, pp. 10-42.

[463] Gilles Deleuze e Félix Guattari definiscono il rizoma come "libro da fare nell'atto stesso del suo farsi". Il rizoma è diverso sia dal sistema di scrittura lineare "a radice" (dotato di interiorità organica significante soggettiva, l'uno che diventa due, riflessione come immagine del mondo), sia dal sistema "radicella" (che consiste nell'innestare sulla radice principale una molteplicità di radici secondarie), in quanto il sistema a rizoma "connette un punto qualunque con un altro punto qualunque" (principio di connessione), ha un numero infinito di connessioni (principio di molteplicità), può essere rotto o spezzato in un punto qualsiasi riprendendo una o l'altra delle sue linee (principio di rottura a-significante). Il rizoma dunque non sottostà a nessun modello strutturale o generativo, non riproduce un inconscio chiuso in se stesso ma lo costituisce; è a-centrato, non gerarchico e non significante, non inizia, né finisce, ma è sempre nel mezzo: è movimento trasversale. Cfr. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille piani*, Castelvecchi, Roma 1980.

[464] "Hypertext is, before anything else, a visual form". ("L'ipertesto è, prima di ogni altra cosa, una forma visiva". Traduzione mia). Michael Joyce, *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, University of Michigan Press, 1996, p. 19.

statico come il libro.[465] Disposto in uno spazio in cui cadono concetti di prima e dopo e di inizio e fine, in cui tutto può esistere contemporaneamente, sullo stesso piano o in profondità stratificate, ciascuno è libero di tracciare i propri percorsi realizzando le sue personali e transitorie costellazioni. Come ha scritto Paola Carbone, in questo "spazio concettuale":

> la narrazione è concepita per frammenti di significato che devono essere ricuciti dal lettore, il quale diventa l'autore primo del testo che lui stesso produce attraverso l'atto della lettura. L'ipertesto, va da sé, non vive nella lessia ma nel link, nella sutura tra un brano e l'altro. L'ipertesto vive nell'unità che si forma tra soggetto, testo e processo di lettura, tra lessie e collegamenti; ma esso vive anche nella molteplicità dei percorsi narrativi e quindi nella rete di possibili letture che il lettore può attuare.[466]

La scelta di termini sartoriali non è casuale: la lettura di un ipertesto è difatti simile alla realizzazione di un *patchwork* in quanto il lettore è chiamato ad accostare, mediante una lettura discontinua ("a salti") e discriminante (il lettore può scegliere di seguire o ignorare un percorso), un numero non definito di pezzi di tessuto (le lessie), non basandosi su un disegno unico, prestabilito a priori e uguale per tutti, come i puzzle, ma facendosi guidare dal proprio gusto personale. Detto altrimenti, la logica ipertestuale non è temporale (lineare, basata su rapporti di causa-effetto), ma algoritmica, dettata da variabili associative. Il lettore assume dunque, ancora una volta, un ruolo autoriale (da cui il celebre neologismo "wreader" coniato da George Landow)[467] in quanto è a lui che viene concretamente delegata parte della costruzione narrativa, mentre l'autore, ormai meta-autore, si fa creatore delle possibilità virtuali contenute all'interno non di un'opera, ma di un meta-progetto. Come aveva già osservato Walter Benjamin:

---

[465] Una struttura rizomatica è possibile solo su supporti elettronici grazie alla scissone che questi presentano tra supporto fisico di memorizzazione di dati e interfaccia virtuale in cui questi dati si attualizzano temporaneamente. Come ha ricordato Giulio Lughi, esistono tre modalità di organizzazione di dati che corrispondono alle altrettante categorie di labirinto così come individuate da Pierre Rosenstiehl nel 1979: *unicursali* (a spirale, lineari, in cui è impossibile perdersi); *arborescenti* (simili ai rami di un albero, è possibile seguirli per tutta la loro lunghezza, ma poi si è costretti a tornare indietro, all'origine della biforcazione, per intraprendere percorsi diversi. È questa la struttura delle avventure testuali, dei librigame e degli iper-romanzi basati sulla matrice proppiana come quelli di Calvino, Queneau, Cortazar, Borges e degli altri autori che abbiamo menzionato nel precedente capitolo); *ciclomatici* (sono caratterizzati da incroci di più rami in modo da ottenere una struttura a rete). Sono i labirinti ciclomatici dunque, che possono comprendere le altre due tipologie, che non possono essere riprodotti su carta e nei quali è possibile perdersi. Cfr. Giulio Lughi, "Ipertesti letterari e labirinti narrativi", *Fabula.it, s.d.* http://www.fabula.it/testi/inediti/IPERTEST.HTM URL consultato il 28 novembre 2018.

[466] Paola Carbone, "L'ipertesto, un patchwork di spazi concettuali", *Il sole 24 ore*, 30 ottobre 2011 http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com/2011/10/30/una-brevissima-storia-della-letteratura-elettronica-by-paola-carbone-2/ URL consultato il 28 novembre 2018.

[467] George P. Landow, *Hypertext : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, Baltimora 1992.

> la distinzione tra autore e pubblico è in procinto di perdere il suo carattere sostanziale. Diventa semplicemente funzionale, e funziona in modo diverso a seconda dei casi. Il lettore è sempre pronto a diventare autore".[468]

Se nelle avventure testuali vi era un'avventura da intraprendere, e quindi una missione da compiere e una storia lineare da svelare, i romanzi ipertestuali intendono piuttosto intrappolare il lettore all'interno della propria struttura rizomatica per indurlo ad abbandonare la sua *comfort zone*, vale a dire l'impulso verso la ricerca di un senso unico, in tutti i sensi, lasciandosi andare al flusso che media e si fa mediare, finché non si sentirà soddisfatto di quanto esplorato o sarà troppo stanco per andare avanti:[469] come ha scritto Robert Coover, autore di uno dei primi esperimenti di scrittura collaborativa ipertestuale,[470] "the text fragments are like stepping stones, there for our safety, but the real current of the narratives runs between them".[471] L'accento che Carbone e Coover pongono sui link intende evidenziare la caratteristica principale della scrittura ipertestuale: il rifiuto dell'unità omologante. L'identità di questo corpo testuale, che espone fieramente le proprie suture, risiede infatti nella pluralità di cui è composto, vive nelle e delle *différance* del significato; come aveva già osservato Calvino:

> qualcuno potrà obiettare che più l'opera tende alla moltiplicazione dei possibili più s'allontana da quell'unicum che è il self di chi scrive, la sincerità interiore, la scoperta della propria verità. Al contrario, rispondo, chi siamo noi, chi è ciscuno di noi se non una combinatoria d'esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni? Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario d'oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili.[472]

Il difetto (le suture), nella cui esibizione gli scrittori di ipertesti indugiano, è stato individuato da Enza Biagini come il "veicolo attestato del non finito";[473] tale orientamento estetico può essere inteso come link tra postmoderno, che vede nel non finito il proprio autentico territorio d'elezione, e l'era elettronica così come la conosciamo oggi, basata appunto su modalità di comunicazione

[468] Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966, pp. 35-36.

[469] Nella lessia "Work in progress" di *afternoon, a story* è infatti scritto: "When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading it ends".

[470] Il riferimento è a *The Hypertext Hotel* (1991), progetto che coinvolse 17 studenti della Brown University e che venne realizzato con il software Intermedia, sviluppato presso la medesima Università. Coover ha fornito una versione dettagliata del progetto nel celebre articolo "The End of Books", pubblicato sul *New York Times* il 21 giugno 1992 e interamente leggibile a questo indirizzo: http://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html?_r=1 URL consultato il 26 gennaio 2019.

[471] ("I frammenti di testo sono come passatoi, lì per la nostra sicurezza, ma la vera corrente della narrazione scorre tra di loro". Traduzione mia). Robert Coover, "The End of Books", *op. cit.*

[472] Italo Calvino, *Lezioni americane*, Garzanti, Milano 1988, p. 120.

[473] Enza Biagini, "Non finito e teorie dell'incompiutezza", Anna Dolfi (a cura di), *Non finito, opera interrotta e modernità*, Firenze University Press, Firenze 2015.

ininterrotte. Occorre tuttavia sottolineare che, in questa prima generazione della letteratura elettronica, gli ipertesti letterari erano sì concepiti per una visualizzazione a schermo, ma in modalità offline e *stand alone* (erano infatti distribuiti su floppy disk e, successivamente, su CD): per quanto numerosi potessero essere i nodi e i link, si trattava in ogni caso di opere tecnicamente chiuse e finite, diverse da quelle, virtualmente infinite, possibili online.

2.10.2. La *Hypertext Fiction* statunitense

Sebbene esistessero già dei software per la realizzazione di ipertesti (HyperCard,[474] Guide,[475] e il già citato Ipermedia), è con la piattaforma Storyspace, la prima espressamente concepita per la scrittura e lettura di opere letterarie ipertestuali, che la *Hypertext Fiction* divenne un vero e proprio genere, caratterizzato da convenzioni comuni. Storyspace venne presentato nel 1987 da due dei suoi ideatori, David J. Bolter e Michael Joyce, a Chapel Hill (North Carolina), in occasione della prima conferenza internazionale dedicata all'ipertesto, chiamata appunto T*he First Hypertext Conference*. Per dimostrare le potenzialità di Storyspace, Joyce realizzò quello che è considerato il primo romanzo elettronico ipertestuale della storia: *afternoon, a story.* La piattaforma venne acquisita dalla casa editrice del Massachussets Eastgate Systems, fondata da Mark Bernstein nel 1982, che ne cura ancora oggi gli aggiornamenti. Tra le prime case editrici espressamente dedicate alla letteratura ipertestuale, la Eastgate seppe riunire attorno a sé quel gruppo di scrittori "with one foot in literature and the other in technology[476] catturati dal fascino di Storyspace, la cui notorietà era nel frattempo molto cresciuta grazie al succitato articolo di Coover "The End of Books". Fu così che "Eastgate Systems and Storyspace were closely associated with the emerging field of literary hypertext"[477] e si formò la cosiddetta "Scuola di Storyspace", che produsse opere oggi molto note, tutte pubblicate dalla casa editrice di Bernstein in floppy disk, come il già citato *afternoon* (1990), *Victory Garden* (1991) di Stuart Moulthrop, *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* (1992) di John McDaid, *Marble Springs* (1993) di Deena Larsen e *Patchwork Girl* (1995) di Shelley Jackson.

Gli ipertesti di prima generazione erano per la maggior parte di tipo esplorativo: il lettore non poteva quindi aggiungere materiale testuale, ma solo navigare tra le lessie.

[474] HyperCard è stato uno dei primi software appositamente concepiti per la realizzazione di ipertesti. Realizzato nel 1987 per Apple Macintosh ed Apple IIGS, era inizialmente venduto a $49,95 per poi essere installato di default e dunque distribuito gratuitamente sui nuovi Macintosh. In anticipo sul web e l'HTML, HyperCard ebbe un importante funzione nella diffusione della logica ipertestuale presso il grande pubblico. La sua produzione è cessata nel 2004.

[475] Guide venne sviluppato da Peter J. Brown presso la University of Kent nel 1982.

[476] ("Con un piede nella letteratura e l'altro nella tecnologia". Traduzione mia). Jimmy Guterman, "Hypertext Before The Web", *Chicago Tribune*, 8 aprile 1999 http://articles.chicagotribune.com/1999-04-08/news/9905150009_1_hypertext-world-wide-web-pre-web URL consultato il 18 novembre 2018.

[477] ("Eastgate System e Storyspace vennero strettamente associati al settore emergente dell'ipertesto letterario". Traduzione mia). *Ibid*.

Un'altra caratteristica di queste opere pionieristiche era costituita dall'insistito ricorso a quelle che Hayles ha definito "material metaphors" (metafore materiali), vale a dire "the traffic between words and physical artifacts",[478] ovvero il trasferimento di senso tra segni linguistici e tecnologie di iscrizione, per cui l'idea espressa dal testo riflette il medium. I temi del frammento, del corpo e della memoria saranno infatti i più ricorrenti nella HF di prima generazione, la quale intende in tal modo porre prima di tutto una riflessione sulla materialità del testo in ambiente elettronico: queste opere, che rientrano nella definizione di "technotext",[479] ideata ancora una volta da Hayles, in quanto interrogano il proprio dispositivo di iscrizione, desideravano dunque sottolineare che il supporto non è mai neutro, ma ha effetti cruciali sulla nostra percezione del mondo e di noi stessi.

Atomizzato e disperso, il corpo del testo esiste ormai solo come traccia provvisoria, disseminata in percorsi destinati all'obsolescenza; la lettura assume così le fattezze di una caccia al fantasma del senso: in *afternoon*, ad esempio, il lettore è posto esattamente nella stessa posizione del protagonista, Peter, che si muove continuamente da una parte all'altra per sapere se le vittime di un incidente a cui ha assistito siano davvero la sua ex-moglie e suo figlio e questi movimenti riflettono a loro volta la struttura dell'ipertesto. Dal momento che, a differenza di un'avventura testuale, nei romanzi ipertestuali non vi è un percorso "vincente" e dunque una fine, (in *afternoon* ad esempio vi sono 20 inizi, 539 nodi e 950 link), si può convenire con Bolter: "si potrebbe dire che non ci sia affatto una storia, non ci sono che letture";[480] parafrasando Joyce, la vera interazione sta nella ricerca della trama del racconto ed è lì che si possono incontrare, nel pensiero, autore e lettore.[481] Poiché il significato globale delle lessie dipende da ciò che il lettore ha letto prima, e dunque da quali percorsi ha deciso di esplorare, e dal momento che l'autore non può prevedere tali percorsi, la coerenza risulta possibile solo a livello locale, all'interno cioè delle singole lessie, che presentano pertanto un gran numero di deittici.

La *Hypertext Fiction* ha avuto il merito di aver diffuso una concezione di testo diversa da quella tradizionale, in quanto il testo veniva considerato a tutti gli effetti un prodotto della lettura: come abbiamo visto, era il lettore a creare il testo, leggendo appunto. Tuttavia, a mio parere, ha avuto il grande demerito di aver ricondotto lo spazio elettronico alla metafora del libro, complice anche l'interfaccia di lettura di Storyspace: le prime pagine dei romanzi erano delle vere e proprie copertine, era possibile evidenziare tutti i link presenti in una lessia e usufruire di un indice

[478] ("La circolazione tra parole e artefatti fisici". Traduzione mia). Katherine N. Hayles, *Writing Machines*, The MIT Press, Cambridge e Londra 2002, p. 22. Il testo può essere letto interamente a questo indirizzo: http://monoskop.org/images/b/bf/Hayles_N_Katherine_Writing_Machines.pdf URL consultato il 26 gennaio 2019.

[479] Katherine N. Hayles, *Writing Machines*, *op. cit*., p. 25.

[480] David J. Bolter, *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Vita e pensiero, Milano 2002, p. 168.

[481] Nella lessia "In My Mind" di *afternoon*, infatti, si legge: "The real interaction, if that is possible, is in pursuit of texture. There we match minds".

aggiornato dei percorsi seguiti; inoltre quello testuale risultava essere l'unico sistema semiotico adoperato ed era per di più statico, il che rendeva di fatto impossibile quella problematizzazione della lettura che si era verificata invece nella poesia animata ("ho visto tutto, non ho letto niente") e nella *Interactive Fiction* (si pensi, ad esempio, alle "interfacial media figures" individuate da Saemmer).[482] La Scuola di Storyspace dunque, dal mio punto di vista, ha adottato e diffuso, sebbene in modo mascherato, la stessa logica egemonica che portò Bush a concepire l'ipertesto come "un nuovo libro"[483] nelle mani di un unico autore dotato di una certa autorità.[484] Proprio l'autorevolezza di molti degli autori e dei sostenitori della HF, per la maggior parte provenienti da ambienti accademici, potrebbe essere tra le cause per cui questo genere è stato immediatamente considerato e-lit, mentre altri, come la IF, per molti versi più avanzata,[485] non sono stati presi in considerazione se non in tempi recenti: anche la letteratura elettronica, dunque, non è esente da quelle dinamiche che portano a una distinzione tra letteratura alta e letteratura bassa.

2.10.3. Il romanzo ipertestuale in Italia: *Ra-Dio*

Se negli Stati Uniti la letteratura ipertestuale venne salutata con un entusiasmo perfino eccessivo, che sarà ridimensionato,[486] in Italia fu relegata all'ambito sperimentale; solo due furono infatti i

[482] Cfr. Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", saggio esposto in occasione del convegno internazionale *Electronic Literature in Europe* (Bergen, settembre 2008) http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00338178/document URL consultato il 26 gennaio 2019.

[483] "It is exactly as though the physical items had been gathered together to form a new book. It is more than this, for any item can be joined into numerous trails".("È esattamente come se gli oggetti fisici fossero stati assemblati per formare un nuovo libro. È anzi più di questo, poiché ciascun elemento può essere collegato attraverso numerosi percorsi". Traduzione mia). Vannevar Bush, "As We May Think", *The Atlantic Monthly*, luglio 1945. L'articolo può essere letto nella sua interezza all'indirizzo: http://web.mit.edu/STS.035/www/PDFs/think.pdf URL consultato il 26 gennaio 2018.

[484] Nel succitato articolo Bush faceva riferimento ad accademici, avvocati, fisici, chimici e storici.

[485] Basti pensare alla complessità delle trame, dei dialoghi, dei meccanismi di gioco e del parser di aziende come Infocom, Level 9 o Melbourne House. Gli autori delle IF hanno dimostrato inoltre fin da subito una grande attenzione nei confronti del lettore: si pensi, ad esempio, ai testi introduttivi riportati sulle ormai leggendarie confezioni della Infocom o all'interno delle schermate iniziali; alla doppia possibilità di lettura dei dialoghi (lunga o breve) o all'utilizzo di riferimenti, dai classici della letteratura ai fumetti, che rendevano familiari il contesto narrativo alla maggior parte dei lettori.

[486] Hayles, ad esempio, ha giudicato "frettolose" le analisi che hanno visto nel lettore un *wreader* (Cfr. Katherine N. Hayles, "Electronic Literature: What is it?", *Eliterature*, 2 gennaio 2007 http://eliterature.org/pad/elp.html URL consultato il 28 novembre 2018): si è compreso che la struttura, gli algoritmi e le interazioni erano comunque predeterminati e gestiti dall'autore e che quindi il lettore non poteva che seguire i link predisposti dall'autore; anzi, poiché l'intenzionalità dell'autore, in letteratura elettronica, si riflette anche nel dispositivo, il lettore era spesso più "costretto" che nella lettura di una testo a stampa; pertanto si era ben lontani dalla differenza estetica prodotta dal "testo scrivibile" teorizzato da Barthes. Su questo tema Mario Barenghi si è espresso molto chiaramente, definendo la presunta libertà del lettore una "mistificazione ideologica": "da grande escluso della letteratura […] il lettore si trasforma in un monarca fantoccio, in una nuova 'ipostasi di dio' o, più propriamente, in un feticcio critico". Più che di maggiore libertà, dunque, sarebbe più corretto parlare di un grado più elevato di responsabilità affidato al lettore-montatore. Mario Barenghi, "I giochi narrativi e l'arte del racconto", *Belfagor*, n. 5, vol. 44, 30 settembre 1989, p. 490. Occorre inoltre sottolineare che il clamore creato attorno alla HF statunitense ha determinato, nell'opinione comune, l'erronea convinzione che la letteratura elettronica fosse nata nel 1987 con il romanzo di Joyce, che fosse

romanzi ipertestuali realizzati in questa prima generazione: *Ra-Dio* di Lorenzo Miglioli e *Borderline* del sociologo e scrittore argentino Miguel Angel Garcia. *Ra-Dio* risulta particolarmente significativo, sia perché è stato il primo ipertesto elettronico letterario italiano, sia perché fu realizzato con Storyspace e ci consente dunque un confronto diretto con le opere americane.

Anche Miglioli faceva parte di quegli scrittori "con un piede nella letteratura e un altro nella tecnologia": laureato in Sociologia, con una specializzazione in Semiotica ottenuta lavorando due anni con Umberto Eco presso il Centro Internazionale di Linguistica e Semiotica dell'Università di Urbino, Miglioli era appassionato di videogiochi e cyberpunk; le sue prime pièce teatrali, *Minimali* e *Taxi de Moon*, vennero definite tra i primi esperimenti di "cyber-teatro",[487] mentre, negli anni Settanta, fu tra i primi presentatori radiofonici italiani a mandare in onda il genere punk. Le case editrici Castelvecchi (Roma) e Synergon (Bologna) pensarono dunque al giovane scrittore per inaugurare la loro nuova collana, *Elettrolibri*, espressamente dedicata alla letteratura ipertestuale e fortemente voluta da Walter Vannini, programmatore e consulente della Castelvecchi, che assisté alla dimostrazione di Chapel Hill e intuì le potenzialità di Storyspace.

Ra-Dio venne pubblicato nel 1993, a pochi anni di distanza dunque dai romanzi della Scuola di Storyspace, ma appariva molto diverso dai prodotti Eastgate: era infatti costituito da due floppy, uno per Macintosh e uno per Windows, contenenti la versione ipertestuale di *Ra-Dio* e la traduzione italiana di *afternoon, a story.*[488] I dischetti erano allegati a un libro di 90 pagine contenente un estratto dell'ipertesto di Miglioli e un'intervista a Joyce (*Ill. 7*).

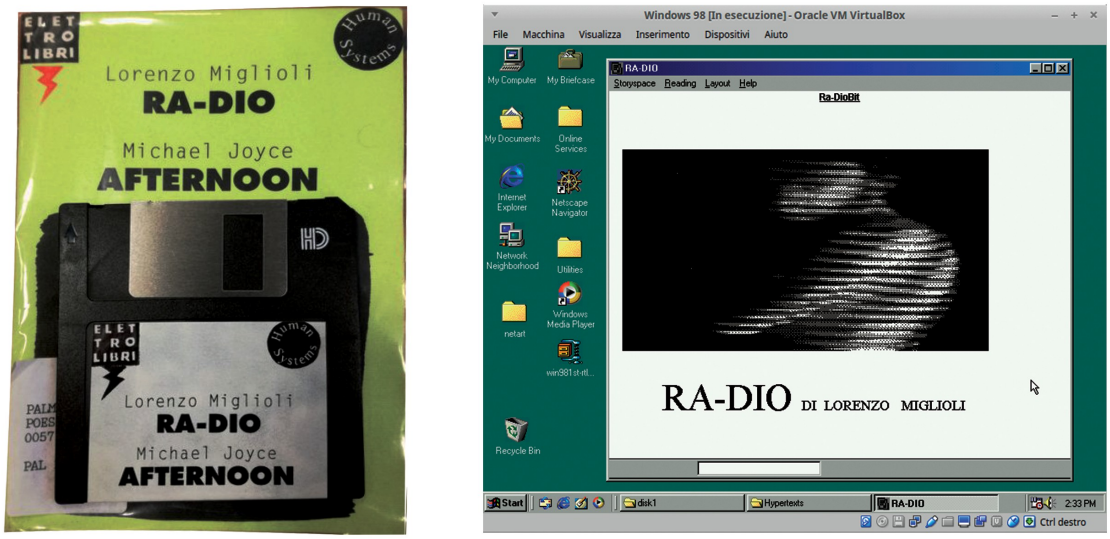


Illustrazione 7: Lorenzo Miglioli, Ra-Dio. A sinistra la versione cartacea con uno dei due floppy; a destra la versione elettronica emulata

un fenomeno quasi esclusivamente statunitense e che la H*ypertext Fiction* fosse il suo principale (quando non unico) genere, conseguenze queste simili a quelle derivate dalla notorietà dell'OULIPO e del suo successore ALAMO.

487 Cfr. "Lorenzo Miglioli. Intervista", *MediaMente*, 2 giugno 1996 http://docuver.se/mirrors/www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp%3Fid=231&tab=bio.html. URL consultato il 26 gennaio 2019.

488 La traduzione, basata sulla quinta edizione del romanzo americano, fu la prima realizzata in Italia e si deve allo sforzo congiunto di Alearda Pandolfi e di due informatici della Human System di Milano: Filippo Soresi e Vannini.

Il duplice formato, inizialmente osteggiato da Vannini, si deve da una parte alla politica editoriale delle case editrici, che desideravano immettere sul mercato italiano un prodotto che apparisse familiare, dall'altra fu fortemente voluto dallo stesso Miglioli, per il quale *Ra-Dio* era prima di tutto un'opera d'arte concettuale, un *ready-made* da non aprire:

> come Duchamp si era accorto che le ruote della bicicletta erano un oggetto d'arte meraviglioso che nessuno vedeva più vedendolo in continuazione, pensai che la proliferazione romanzesca era tale che il "vero romanzo" non poteva più essere quello che si leggeva su carta, ma lo diventava il floppy disk. Al lettore chiedevo di non aprirlo, di tenerlo come "ready made" della nuova letteratura in mutazione digitale. Un virus da non liberare aprendo il file che lo conteneva. E come tale venne esposto nel 1995 al Beaubourg in una collettiva d'avanguardia.[489]

Il tema del virus assume un ruolo cruciale nella poetica di Miglioli:[490] virus è prima di tutto l'informazione diffusa dai media in modo subliminale, così che gli utenti non possano essere certi che le proprie idee non siano etero-dirette, diventando come gli ologrammi che popolano la Terra in *Ra-Dio*, creature inconsapevoli di essere prive del libero arbitrio in quanto proiezioni mentali dei "Sognatori" o "Archivisti", gli unici esseri umani rimasti. Il protagonista del romanzo, il tecno-guerriero cyborg John Cable Terzo, alla fine deciderà di prendere il posto di uno dei Sognatori per essere dio del proprio mondo fantastico: la Terra continuerà così a essere un'enciclopedia virtuale in cui, come nella realtà aumentata, immagini di ogni epoca si sovrappongono senza interferire tra loro. È intuitivo notare, in questo stadio terminale del pianeta, una similitudine con una struttura non discriminante come quella ipertestuale, in cui ogni percorso appare equivalente; da corpo postmoderno (Jackson) a mappa delle relazioni sociali e dei moti interiori (Joyce), l'ipertesto si fa in Miglioli medium dell'inconscio collettivo:

> LA COSCIENZA E' INDIVIDUALE MA IL PENSIERO E' COLLETTIVO.
> RETE. QUESTO RACCONTO E' UNA RETE DI RETI.
> COME IL MIO CERVELLO, COME IL VOSTRO. COME IL PIANETA IN CUI VIVIAMO, COME LA GALASSIA CHE CI OSPITA.
> COME L'UNIVERSO O GLI UNIVERSI.[491]

Se dunque per lo scrittore "tutto è ipertesto", "tutto è zero e tutto è uno", "tutti i linguaggi possibili e immaginabili sono fusi nello stesso contenitore, un linguaggio di linguaggi senza identità reale o

[489] "Intervista a Lorenzo Miglioli", *MediaMente*, *op. cit.*
[490] Una delle pubblicazioni più note dell'autore è infatti il pamphlet *Berlusconi è un retrovirus*, pubblicato da Castelvecchi nel 1993.
[491] Testo tratto da *Istruzioni per l'uso ed abuso di Ra-Dio*.

lingua nazionale",[492] il tentativo di un autore di inglobare il tutto in una forma chiusa è inevitabilmente destinato al fallimento:

> ogni cosa è scrittura. Non importa se la vedi su pagina. Il romanzo di oggi sta nella capacità del lettore di collegare gli elementi sparsi ovunque".[493]

Il romanzo, quindi, non si pone più l'obiettivo di rappresentare la realtà, ma sfocia in essa, al punto che le due cose non sono più distinguibili:

> RA-DIO è opera non-testuale ma con-testuale, è l'ambiente che diventa opera... Non c'e piu cornice, non c'e piu contesto... o solo questi... come dispositivi di trasposizione dalla vita all'arte: c'e soltanto la perturbante onnipotenza del pensiero...[494]

Quando il pensiero si traduce in scrittura, questa non può che essere fallibile; il testo di *Ra-Dio* presenta infatti numerosi refusi, per esplicita volontà dello stesso Miglioli:

> io pensavo che, in fondo, fosse il momento di fare un'azione fortemente artistica, più che letteraria, rivolta però alla letteratura. Allora presi tre piccoli raccontini di cinema, che erano sotto copyright all'epoca in cui si produceva cinema a Roma, e li misi dentro l'applicazione ipertestuale che si chiamava "Story-space", e chiusi, senza sapere che cosa la macchina – quindi in questo caso l'applicazione, il software – avesse fatto della mia scrittura, la quale, tra l'altro, era stata inserita senza correzioni. Gli errori fanno parte del letterario, che è all'interno del libro, sono voluti. Io ho chiesto agli editori di non correggere Ra-Dio.[495]

Possiamo attribuire alla decisione dell'autore diverse motivazioni: in *Ra-Dio*, John Cable Terzo giudica il sistema fonetico umano "puro hardware evolutivo, rozzo ma divertente";[496] gli errori potrebbero dunque rappresentare questa condizione di inferiorità della razza umana. Oppure, in quanto difetti, *glitch* del sistema, essi sarebbero la manifestazione di un'opera non finita. A bene vedere queste ipotesi confluiscono nella terza, che interpreta gli errori come la dimostrazione che quel testo è opera di un cyborg, vale a dire ciò che diventa "l'autore che si avvicina alle macchine e usa le macchine per creare immaginario".[497] Se dunque per Balpe i refusi erano una testimonianza del fatto che il programma fosse il vero autore dell'opera, per Miglioli è esattamente il contrario: gli errori sono la traccia più evidente dell'essere umano inteso come individuo.

---

[492] "Intervista a Lorenzo Miglioli", *MediaMente*, *op. cit.*
[493] Da una intervista personale, luglio 2018.
[494] Lorenzo Miglioli, "The Great Hypertext Swindle",*Neural*, n. 2, settembre-ottobre 1994.
[495] Da una intervista personale, luglio 2018.
[496] Lorenzo Miglioli, *Ra-Dio*, Castelvecchi-Synergon, Milano 1993, p. 11.
[497] "Intervista a Lorenzo Miglioli", *MediaMente*, *op. cit.*

Se nel Multiverso delle tecno-guerre descritto in *Ra-Dio* c'era spazio solo per identità multiple e contesto collettivo, mentre i "lupi solitari" vengono definiti "errori fecondi o intelligenti che la materia aveva già abbondantemente corretto",[498] la scelta di Miglioli può essere vista come un omaggio a un essere in via di estinzione, l'autore, che rifiuta di essere corretto, un "Dio cieco e stupido"[499] che sogna per dimenticare di sapere di stare sognando e per dare consistenza ai propri, illusori, archivi. L'unico modo per restare umani, pare dire Miglioli, è evolversi: il cyborg non rappresenta la fine dell'umano, ma un suo potenziamento, in quanto la "potenziale complessità molto poco umana [...] fonda l'umano".[500] *Ra-Dio* può quindi essere considerato prima di tutto una performance, mossa dalla voglia di sperimentare gli effetti dell'interazione umano-macchina sul linguaggio, in un contesto in cui "organico ed inorganico partecipavano in maniera uguale al componimento ed elaborazione del Pensiero".[501] Se Miglioli e Balestrini hanno un approccio praticamente opposto nei confronti della programmazione, casuale per il primo, rigidamente regolamentato per il secondo,[502] i due sono accomunati dal fascino per gli accostamenti imprevisti e per una logica "aliena" che dimostri quanto convenzionale e a tratti assurdo possa essere l'agire umano. Per entrambi risulta inoltre lampante la mutazione subita dal ruolo dell'autore in età postmoderna; a tal proposito Miglioli ha affermato:

> definire l'autore oggi è estremamente difficoltoso. Io credo che noi, oggi, ci troviamo in un'epoca pagana di autori: gli autori sono degli dei che fanno parte di un olimpo pagano, dove ognuno gestisce determinate caratteristiche del mondo che sta creando. Non credo più, però, che l'autore somigli al Dio di Sant'Agostino, non credo più che l'autore sia il creatore di mondi, a cui si possa fare riferimento. L'autore-dio è morto".[503]

Spogliatosi delle vesti di dio, l'autore riassume quelle da artigiano o "amanuense", come viene appellato Philip Dick a cui *Ra-Dio* è dedicato. Dalle mani di questo amanuense non può che uscire, per Miglioli, una struttura ciclica, come un uroboro, in cui "nulla inizia mai e nulla finisce mai":[504] lo stesso titolo del romanzo, da pronunciarsi con l'accento sulla "i", segnala la presenza di una tautologia in quanto indica il dio Ra, protettore per gli egizi, ma anche divinità occulta per i nazisti, così come la radio, a cui il titolo rimanda per assonanza, può essere al tempo stesso veicolo di

[498] Testo tratto dalla lessia "Devo lasciare il panico" di *Ra-Dio*.
[499] Così infatti si è autodefinito Miglioli, citando il titolo del primo album di successo dell'omonimo gruppo musicale. Cfr. "Intervista a Lorenzo Miglioli", *MediaMente*, *op. cit.*
[500] Testo tratto da *Istruzioni per l'uso ed abuso di Ra-Dio*.
[501] *Ibid*.
[502] C'è forse un elemento che dimostra in modo esemplare la differenza, anche temporale, dell'approccio utilizzato dai due autori: Balestrini scrive "istruzioni per l'uso", Miglioli "istruzioni per l'uso e l'abuso". Riferendoci all'ambito musicale, potremmo paragonare il primo a Cage e il secondo ai Sex Pistols; non a caso Miglioli si è sempre definito un autore "pop" e considera le proprie opere "hard pop opere".
[503] Lorenzo Miglioli, "The Great Hypertext Swindle", *op. cit*.
[504] Testo tratto da *Istruzioni per l'uso ed abuso di Ra-Dio*.

libertà o del suo contrario:

> Dio-Dio, come diceva Sant'Agostino, è "il segno che rimanda a se stesso", quindi che termina e che non può che rimandare a se stesso. Quindi è la chiusura del processo segnico di produzione dell'immaginario, è il lettore dei lettori.[505]

L'autore-cyborg pare dunque farsi beffa dell'autore-dio che tenta di chiudere un processo che gli scivolerà comunque sempre tra le mani, apponendone il nome su un oggetto che si consiglia di non aprire, come una bara. Ma l'autore-dio non è l'unico a illudersi e, come abbiamo già sottolineato, molti detrattori dell'ipertesto hanno osservato che il presunto *empowerment* del lettore-*wreader* fosse in realtà pura retorica: il lettore cioè, come gli ologrammi di *Ra-Dio*, avrebbe solo l'illusione di essere l'artefice di ciò che legge, e dunque il responsabile delle proprie scelte, soltanto perché non è materialmente in grado di calcolare tutte le variabili. Come ha scritto Mario Barenghi:

> è solo perché non le abbiamo contate che l'estito delle noste azioni non ci appare come scelta tra un numero finito di possibilità [...] non sappiamo quanto davvero libera sia la nostra volontà: forse l'intero Universo è solo un repertorio di combinazioni causali tanto esteso da apparire inesauribile e noi chiamiamo "caso", "infinito", "libertà" quello che supera le nostre capacità di calcolo e la nostra memoria.[506]

Per Miglioli invece, la soluzione per uscire da questa condizione risiede proprio nel cambio di prospettiva reso possibile dalla letteratura elettronica, che l'autore riassume utilizzando la metafora del treno e del satellite:

> per me la letteratura su carta era come il treno, ci cammini in lungo, vagone dopo vagone, ma linearmente. Quella digitale è invece come il satellite, che vede il tutto come primo impatto: il fruitore vede dall' alto la mappa della narrazione, decide il luogo dove svolgere le operazioni di lettura e sceglie liberamente i suoi percorsi.[507]

La libertà del lettore consiste dunque nella consapevolezza dei limiti del suo campo d'azione. Per questo motivo Miglioli ha realizzato delle istruzioni molto dettagliate, indicando ad esempio le operazioni da eseguire nel caso in cui il lettore si "perda" in fase di lettura, specificando le parole chiave utili a procedere nella narrazione e specificando la struttura portante dell'ipertesto.[508] Per Miglioli dunque la letteratura elettronica rappresenta la forma più onesta di scrittura, in quanto

[505] Da una intervista personale, luglio 2018.
[506] Mario Barenghi, "I giochi narrativi e l'arte del racconto", *op. cit*., p. 504.
[507] Intervista a Lorenzo Miglioli, *MediaMente*, *op. cit.*
[508] Cfr. *Istruzioni per l'uso ed abuso di Ra-Dio*.

meglio si addice al "mestire del fare il lettore":[509]

> credo che la letteratura non si sia adeguata e non sia cresciuta alla stessa velocità degli altri codici nei confronti della produzione di mondi e nella produzione di interattività. [...] Fino ad oggi il libro ha mantenuto una certa linearità, laddove il lettore non è mai stato lineare. Nessun lettore, mentre legge, è lineare, perché egli pensa e fa dei salti di conoscenza assolutamente ipertestuale. Quindi, il lettore, è sempre stato ipertestuale.[510]

Se il lettore è sempre stato un tessitore di *patchwork*, dunque, è la scrittura che deve evolversi se vuole continuare ad essere espressione della complessità del contemporaneo:

> le mie teorie sulla scrittura sono molto personali: guardo la scrittura non da un punto di vista prettamente letterario, ma da un punto di vista evolutivo. La scrittura, in quanto sistema che ha creato una forma di percezione, che ha creato una forma di produzione dell'immaginario, che ha creato, in fondo, la storia della narrazione di noi stessi a noi stessi, credo che stia subendo una mutazione irreversibile, e molto forte.[511]

Tale mutazione, evidentemente determinata dalle tecnologie digitali e dalla rete, riflette quella occorsa nell'essere umano, che da Dio moderno prima e dio-dio cieco e stupido postmoderno poi, sta finalmente diventando un cyborg, per il quale dio assume le forme, personalizzabili, della materia programmabile. *Ra-Dio* rappresenta allora il canto del cigno della postmodernità, infettata, come tutto e tutti, dal virus dell'oltre-umano:

> tutta la mia letteratura in fondo è la messa in scena della sparizione, dell'estinzione. Io credo che la specie umana si stia estinguendo così com'è, e che la narrazione oggi debba mettere in campo, appunto, questo processo di estinzione come grande azione epica.[512]

Ra-Dio conobbe un incredibile, inaspettato, successo. La prima edizione venne esaurita in sei giorni, altre due vennero prodotte in cinque mesi; Miglioli divenne un "autore culto della generazione informatica";[513] sulla stampa italiana, improvvisamente, non si parlava che di letteratura elettronica e ipertesto. Di romanzi elettronici, però, Miglioli non ne scrisse più, sentendo di aver già raggiunto il proprio obiettivo con *Ra-Dio*,[514] né si creò in Italia una comunità simile alla

[509] Testo tratto da *Istruzioni per l'uso ed abuso di Ra-Dio*.
[510] Intervista a Lorenzo Miglioli, *MediaMente*, *op. cit.*
[511] *Ibid*.
[512] *Ibid*.
[513] Loredana Lipperini, "Vi scrivo da un satellite", *la Repubblica*, 20 luglio 1993 http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1993/07/20/vi-scrivo-da-un-satellite.html URL consultato il 24 novembre 2018.
[514] Da una intervista personale, luglio 2018.

Scuola di Storyspace statunitense in quanto nessun altro scrittore si cimentò nella realizzazione di un romanzo ipertestuale. Le ragioni sono riconducibili a due fattori principali: la particolarità del contesto italiano, della quale parleremo a breve poiché riguarda tutti i generi di letteratura elettronica nati in questa fase e, più in generale, le difficoltà insite nella forma del romanzo ipertestuale, fattore questo che possiamo affrontare subito. Un primo, grande limite della narrativa ipertestuale, che i critici non mancarono di sottolineare, riguarda la coerenza: non essendoci un inizio, uno sviluppo e una fine ben definiti, il lettore di ipertesti non poteva che sentirsi confuso, frustrato, scarsamente coinvolto. I primi esperimenti elettronici vennero quindi visti come "sostanziali fallimenti"[515] in quanto si dissolvevano "in una miriade di episodi privi di legame",[516] mentre, ribadiscono i critici rifacendosi a Jurij Lotman,[517] la condizione indispensabile di ogni testo artistico è proprio la finitezza. Questo concetto è stato esteso, da Barenghi ed Eco, al ruolo del lettore, che deve restare ben separato da quello dell'autore, in quanto il rapporto autore-lettore è "uno degli aspetti fondamentali di ciò che chiamiamo letteratura".[518] Queste le parole di Barenghi:

> la narrativa propriamente detta non mira affatto a suscitare nel destinatario l'impressione o l'illusione che sia lui a inventare la storia [...] né è bene che ciò accada perché sono proprio i limiti posti all'iniziativa del lettore a rendere pregnante il suo contributo. L'opera letteraria ha un autore, è aperta in modo definito, ma non indiscriminato all'intervento del lettore ed è appunto questo che rende la lettura un'esperienza significativa.[519]

Allo stesso modo Eco ha suggerito che, in quanto realizzatore materiale dei propri percorsi di lettura, il lettore di ipertesti non potrà che giungere a una "meta-conoscenza"[520] e che tale libertà alla lunga possa annoiare, senza contare che, in generale, non è affatto detto che sia voluta dal lettore:

> […] e tu pensi che il lettore voglia perdere questa tensione, questo spasimo, per decidere lui come andrà a finire? Vuoi che la gente paghi per decidere se Renzo sposerà Lucia? Magari una volta, per gioco, come si va al tirasegno o al Tre Palle un Soldo. Ma leggere storie è un'altra storia.[521]

---

[515] Alessandro Perissinotto, "L'opera letteraria nell'epoca della sua lettura digitale", *Form@re, Open Journal per la formazione in rete*, n. 1, vol.15, 2015, p. 146.

[516] *Ibid*.

[517] "Le strutture artistiche sono improntate, per la loro natura, a una netta delimitazione del messaggio. La 'fine' e l''inizio' sono qui molto più marcati che nei messaggi del linguaggio comune. [...] La funzione dell'opera d'arte in quanto modello finito del 'testo linguistico' dei fatti reali, per sua natura infinito, fa del momento della delimitazione, della finitezza, la condizione indispensabile di ogni testo artistico: vedi i concetti di 'inizio' e di 'fine' di un testo (narrativo, musicale etc.), la cornice in pittura, la ribalta nel teatro. È indicativo come una persona su un piedistallo, un volto vivo dentro la cornice di un ritratto, uno spettatore sul palcoscenico siano percepiti come estranei, nello spazio modellizzante convenzionale creato dalle frontiere del testo artistico". Jurij M. Lotman, Boris A. Uspenskij, *Tipologia della cultura*, Bompiani, Milano 1975. p. 140.

[518] Mario Barenghi, "I giochi narrativi e l'arte del racconto", *op. cit*., p. 504.

[519] *Ibid*.

[520] Umberto Eco, "State tranquilli, l'ipertesto non ucciderà un buon testo", *L'Espresso*, 6 giugno 1993.

[521] *Ibid*.

Queste osservazioni sono, dal mio punto di vista, comprensibili, ma non condivisibili: innanzitutto, non è possibile escludere a priori che la partecipazione attiva del lettore non possa portare a un livello di conoscenza pari a quello della letteratura non interattiva;[522] semmai il problema di cui soffrono gli ipertesti della prima generazione è, all'opposto, quello di richiedere uno sforzo troppo elevato per individuare percorsi che soddisfino le proprie esigenze di lettura.[523] In secondo luogo, prese di posizione del genere non tengono conto della giovane età della narrativa ipertestuale: se è vero che, come è stato osservato, questa prima fase appariva effettivamente troppo "difficile e oscura"[524] ed eccessivamente focalizzata "sul nuovo, sfavillante giocattolo narrativo",[525] è altrettanto vero che occorreva del tempo perché il genere raggiungesse una certa maturità. Infine sono d'accordo con Eco quando afferma che "leggere storie è un'altra storia": in letteratura elettronica non si legge, si agisce sulle strategie di lettura, destabilizzando abitudini difficili da sradicare fino a trovare il proprio, personale modo di attraversare l'opera.

Oggi che, come sappiamo, l'ipertesto è la tecnologia portante del web e non è più, certamente, una novità, disponiamo di opere più mature e articolate, in grado di sfruttare, ad esempio, media diversi, animazioni e meccanismi generativi; anche la critica e le modalità di distribuzione hanno subito un cambiamento radicale ma, soprattutto, si è compreso che

> (w)readerly empowerment through co-creation of narrative meaning cannot be imposed through forms, texts and theories that imply exclusivity of access and assume that deconstructivist thought can be implemented through manifest literary materiality. Instead, movements like the Twine community and participatory social media writing have shown that genuine (w)readership has to come from users themselves, driven by the aesthetic and social needs of their own communities.[526]

---

[522] L'argomento è, ancora oggi, ampiamente dibattuto. Per ragioni di sintesi si rimanda a: Debbie Richards, "Is interactivity actually important?", saggio presentato in occasione della terza edizione della *Conference on Interactive Entertainment* (Perth, dicembre 2006), leggibile all'indirizzo http://pdfs.semanticscholar.org/4135/029cb8e462178bbfbb524ce2c02c2722465c.pdf
e Phillip D. Deen, "Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics", *Game Studies*, n. 2, vol. 11, maggio 2011 http://gamestudies.org/1102/articles/deen URL consultati il 26 gennaio 2018.

[523] Cfr. Lawrence James Clark, "Hyper-What?: Some Views on Reader Discomfiture with Hypertext Fiction", *Kairos*, 1999 http://kairos.technorhetoric.net/4.1/coverweb/clark/ URL consultato il 24 novembre 2018.

[524] Cfr. Christopher Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry. An Archaeology of Forms, 1959-1995*, University Alabama Press, Tuscaloosa 2007 p. 232.

[525] Il riferimento è a una dichiarazione di Garcia: "Il problema è che l'ipertesto, fino a questo momento, si è limitato ad una esibizione performativa. Qualcosa che si esaurisce nell'atto stesso della sua esposizione, come certa arte moderna, che trova il suo valore fondamentale nel modo in cui è stato concepita piuttosto che in ciò che va dicendo. L'attenzione è tutta incentrata sul mezzo, sul nuovo sfavillante giocattolo narrativo, e non tanto sulle sue effettive possibilità di utilizzo in senso creativo e narrativo". Miguel Angel Garcia, "Testo e ipertesto", *MediaMente*, 23 gennaio 1996 http://docuver.se/mirrors/www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp%3Fid=156&tab=int.html URL consultato il 26 gennaio 2019.

[526] ("Il potenziamento della scrilettura attraverso la co-creazione di senso narrativo non può essere imposto attraverso forme, testi e teorie che implicano l'esclusività dell'accesso e presuppongono che il pensiero decostruttivista possa essere implementato attraverso l'evidente materialità letteraria. Al contrario, movimenti come la community Twine e la scrittura partecipativa dei social media hanno dimostrato che una genuina (w)readership deve provenire dagli utenti stessi, guidata dai bisogni estetici e sociali delle loro stesse comunità". Traduzione mia). Astrid Ensslin, Lyle Skains, "Hypertext: Storyspace to Twine", *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*, Bloomsbury

2.11. Riflessioni conclusive

Tra gli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, dunque, in Italia alcuni generi (librigame, avventure testuali, MUD) si diffusero parallelamente al contesto internazionale, altri invece (generatori automatici, poesia animata e narrativa ipertestuale) si svilupperanno con circa dieci anni di ritardo. Significativamente, a diffondersi in Italia sono stati quei generi che non mettevano in discussione la letteratura tradizionale: la trama restava lineare (anche se la lettura poteva essere non sequenziale), il sistema semiotico principale rimaneva quello verbale e anche quando questo si apriva all'ibridazione con altri codici, il medium di riferimento restava il video. Ancora poco numerosi, quindi, risultarono essere i casi in cui le potenzialità del digitale venivano sfruttate per finalità letterarie: la maggior parte degli scrittori vedeva il computer come uno strumento utile al massimo a velocizzare e semplificare la produzione di opere che si sarebbero potute realizzare anche con il medium cartaceo o ne apprezzava le possibilità di scrittura collaborativa. Le sperimentazioni più significative provennero da programmatori o da esponenti della controcultura e riguardarono prevalentemente il campo artistico. In Italia più che altrove, infine, le tecnologie informatiche vennero impiegate per finalità politiche e sociali (networking, hacktivism).

Gli scrittori italiani non sembrarono quindi ancora pronti ad affrontare la "sfida" del digitale che invece in altri paesi ha comportato la nascita dei primi tre macro-generi della letteratura elettronica e che possiamo sintetizzare nel salto cognitivo richiesto da un mutato approccio nei confronti del medium informatico che, da strumento per la realizzazione di un vecchio oggetto mediale, diviene parte integrante dell'opera stessa (concezione procedurale), con il conseguente slittamento dei ruoli di autore (meta-autore) e lettore (interattore e meta-lettore) e la trasformazione dell'opera in meta-progetto virtuale, labile e transitorio. Possiamo ora tentare di rispondere all'interrogativo da cui eravamo partiti: quali sono state le cause del gap italiano? Ancora una volta possiamo individuare due fattori, uno relativo al contesto italiano, l'altro riconducibile alle oggettive difficoltà che, in generale, porta con sé la letteratura elettronica.

Per ciò che concerne il primo punto, occorre innanzitutto tenere presente che, nel periodo in esame, l'Italia si trovava ad affrontare tensioni interne (il crollo della Prima Repubblica, l'inchiesta "mani pulite", le stragi di Ustica e Bologna) e dunque è comprensibile che l'utilizzo delle nuove tecnologie fosse prima di tutto concepito per finalità politiche e sociali.[527]

Academic 2017, p. 13.

[527] Ricordiamo ad esempio il documento ipermediale realizzato da Antonio Di Pietro, in collaborazione con alcuni studenti di informatica, in occasione dell'inchiesta "mani pulite", utilizzato per "collezionare, ordinare, correlare e analizzare centinaia di pagine, arricchite con scannerizzazioni di documenti e video di deposizioni". Cfr. Walter Vannini, "Hypertext Markets: a Report from Italy", *Electronic Book Review*, 30 dicembre 1995 http://www.electronicbookreview.com/thread/internetnation/ellettrolibri URL consultato il 18 novembre 2018. Sulla stessa linea possiamo collocare gli ipertesti realizzati dal collettivo Strano Network. Costituitosi il 22 aprile

Meno giustificabili appaiono le altre concause del gap, come gli scarsi investimenti nelle nuove tecnologie, la farraginosità e poca lungimiranza dell'editoria italiana, la pirateria, che in Italia più che altrove impedì di fatto la formazione di figure professionali legate alle nuove tecnologie e più in generale il ritardo, tecnico ma soprattutto culturale, in cui versava l'Italia. Le ragioni di questo ritardo, oltre alla lentezza della diffusione dei computer e alla disinformazione, di cui abbiamo già parlato, credo vadano ricercate soprattutto nell'eredità, ancora estremamente presente, del pensiero crociano, per cui l'osmosi tra ambito scientifico e umanistico non solo era difficile da accettare, ma veniva anche vista con scetticismo e pregiudizi. Ciò spiega perché l'atteggiamento conservatore investì con particolare veemenza proprio la letteratura: più che nella scarsa preparazione del pubblico dei lettori italiani, aspetto questo sottolineato da Miglioli,[528] ritengo, con Vannini, che il problema sia da ricercare nella vera e propria resistenza culturale opposta da scrittori, editori, accademici e intellettuali in generale; in sostanza, come ha affermato Vannini, "il problema in Italia riguarda la generazione degli scrittori elettronici; quella dei lettori sembra esistere già".[529] La prima grande conseguenza di questo snobismo istituzionale è stata la mancanza di un'offerta formativa adeguata: se all'estero Università e scuole iniziarono a elaborare corsi in grado di conciliare informatica e letteratura, in Italia non ci si rese conto che quella *literacy* era ormai indispensabile per orientarsi in un panorama mediale sempre più complesso e articolato. Anche se i nuovi media erano già penetrati nel tessuto sociale e culturale, dunque, la parola scritta in Italia sembrava ancora lontana dallo scendere a compromessi con la programmazione e a lasciarsi mediare da altri codici: il Verbo conservava la sua sacralità e con esso l'Autore. Di conseguenza, ciò che metteva in discussione i concetti millenari di testo, autore, lettore, facendo derivare una poesia da un calcolo (generatori), dando pari dignità ai segni (poesia animata), aprendosi all'intervento attivo del lettore (IF, ipertesti, MUD), accettando la natura transitoria dell'informazione, veniva percepito come scandaloso, liquidato come un semplice gioco o snaturato per adattarsi a formati mediali più tradizionali, dimenticando che il computer, nella concezione di Turing, non è mai stato solo un

1993 a Firenze, il gruppo nacque per favorire la possibilità di creare un dialogo diretto e orizzontale attraverso la tecnologia, aumentando il livello di consapevolezza nell'uso dei media. Tra le varie iniziative ricordiamo i "Seminari permanenti di comunicazione multimediale antagonista", condotti presso il CSA Ex-Emerson di Firenze e la produzione, nel 1994, di diversi ipertesti: il primo, *Testi caldi. Osservatorio interattivo sui Diritti della Frontiera Elettronica* (Global Publications editore, Pisa), a cura di Ferry Byte, affrontava il problema del diritto alla comunicazione analizzando vari aspetti della repressione e gli sviluppi del diritto sulla libertà telematica; il secondo, *Stragi di stato. Un percorso negli aspetti più oscuri della recente storia italiana*, a cura di Stefano Sansavini, tentava di ripercorre le intricate connessioni tra stato, mafia, servizi segreti e logge massoniche dal 1942. A questi due ipertesti "di denuncia" se ne aggiunsero altri due: *Fluxus*, che presentava la storia del movimento artistico attraverso un percorso di immagini e interviste e *Metanetwork. Rivista su floppy disk per comunità virtuali (1992-1994)*, curata da Tommaso Tozzi e Nazario Renzoni, che affrontava temi e problematiche della comunicazione e del mondo virtuale.

528 "Chiaramente io credo che il pubblico italiano ancora non sia stato abituato ad una coscienza tecnologica". Intervista a Lorenzo Miglioli, *MediaMente*, *op. cit.*

529 Walter Vannini, "Hypertext Markets: a Report from Italy", *op. cit.*

calcolatore, ma prima di tutto un manipolatore di simboli, una macchina produttrice di linguaggio. Per la maggior parte dei letterati italiani, invece, esplorare le potenzialità del nuovo medium voleva dire necessariamente piegarsi alle esigenze di una società spettacolarizzata, con la conseguente morte di una letteratura "alta", non comprendendo che, al contrario, la letteratura elettronica agisce proprio sui vincoli del medium, trasformandoli in strumenti critici e creativi e che, di conseguenza, se le modalità comunicative risultavano più o meno nuove, non lo era la missione dello scrittore: opporsi a un uso acritico e passivo del codice. Forse la cosa più difficile da accettare era la perdita dell'esclusività: in quanto meta-medium, il computer stava dimostrando in modo piuttosto chiaro che gli aspetti letterari non sono presenti solo in quella che chiamiamo letteratura, così come la letteratura può non contenere soltanto aspetti letterari.

Per quanto riguarda le problematiche insite nella stessa e-lit, non possiamo non prendere in considerazione gli aspetti tecnici, come l'incompatibilità e la rapida obsolescenza di software e hardware, da cui derivano altri problemi come la manutenzione e la conservazione delle opere. Ulteriori difficoltà riguardano la traduzione, che richiede necessariamente competenze informatiche oltre che umanistiche, e la lettura su supporti informatici: è bene ricordare che, all'epoca, i monitor erano di scarsa qualità, i font non così leggibili come oggi[530] e le unità periferiche che siamo ormai abituati a utilizzare, come monitor, mouse e tastiera, rappresentavano una novità e dunque un potenziale ostacolo per una lettura immersiva.[531] Occorre inoltre tenere presente le oggettive difficoltà poste alla critica letteraria, sprovvista di un supporto teorico cospicuo come quello odierno e per giunta scarsamente preparata a livello tecnico, alle prese con opere che non potevano essere lette nella loro interezza o che non potevano disporre di un lettorato, in quanto consentivano molteplici letture diverse.

Il periodo in esame, dunque, è stato cruciale per gli sviluppi della letteratura elettronica e non solo: in questi anni ha cominciato a formarsi una cultura digitale, si è iniziato a comprendere l'importanza, non solo sociale e artistica, ma anche economica e politica, del software e degli spazi telematici, sono nati generi che perdurano ancora oggi, seppur con inevitabili trasformazioni, e con essi problematiche prima estranee alla letteratura come la labilità e la manutenzione di un programma informatico. La diffusione in massa delle interfacce grafiche, che in ambito letterario ha avuto come immediata ripercussione il passaggio dalle avventure testuali a quelle grafiche, ha infine dato il via a una serie di interrogativi che ancora oggi non trovano una risposta precisa: il

[530] È solo dal 2000 che ClearType, la tecnologia che si pone come obiettivo l'aumento della leggibilità dei testi sui monitor LCD, è stata resa disponibile da Microsoft, che la introdusse per la prima volta in Windows XP, anche se disabilitata di default (nei successivi Windows Vista e Windows 7 è stata invece attivata come impostazione predefinita).

[531] Lo scorrimento verticale, ad esempio, richiede strategie cognitive del tutto nuove, in quanto elimina la memoria visiva del processo di lettura e concede poco controllo sul flusso testuale, rendendo difficile farsi un modello mentale dell'intero testo.

sistema semiotico visivo è il più adeguato al medium elettronico? Il predominio della grafica è stata un'inevitabile conseguenza di un modo di intendere la scrittura come arte visiva? Insomma, per usare le parole di Brian Lennon, l'ipertesto "was only a step on the way to general electronic hypermediation dominated by iconic visual, rather than symbolic textual, forms"?[532] O forse la ragione risiede nelle esigenze del mercato, propenso ad andare incontro a un pubblico che richiedeva maggiore immediatezza e immersività? Se la letteratura elettronica, con il suo focus sul linguaggio verbale, appare anacronistica, potremmo allora ribaltare tutto il nostro discorso e considerare l'Italia, con le sue opere concettuali e le sue installazioni visive, un paese all'avanguardia. A ben vedere dunque, se questi nodi sembrano così difficili da sciogliere è perché manca una definizione, univoca e condivisa, di letteratura elettronica, con la conseguente incertezza dei suoi ambiti di applicazione.

[532] ("È stato solo un passo sulla strada della generale ipermediazione elettronica dominata dall'iconicità visiva piuttosto che da forme testuali simboliche". Traduzione mia). Brian Lennon, "Screening a Digital Visual Poetics", *Media Poetry. An International Anthology*, *op. cit*., p. 63.

CAPITOLO 3

L'ERA DEL WEB 1.0. LA SECONDA GENERAZIONE DELLA LETTERATURA ELETTRONICA (1993-2005)

[…] come un oceano che è meglio del labirinto di Borges
(anche se altri labirinti non li vedi: ma questa è un'altra storia).

[epidemiC]

3.1. Il web 1.0

La seconda generazione della letteratura elettronica si colloca nel periodo compreso tra la diffusione del web[533] e l'avvento delle tecnologie *mobile* e dei social network. Questo periodo è convenzionalmente definito *web 1.0*, espressione che indica un'interazione tra utenti e servizi in rete molto più limitata rispetto a quella di cui disponiamo oggi: le pagine web erano infatti statiche, simili a versioni digitalizzate di inserzioni pubblicitarie, e l'intervento dell'utente era ridotto alla consultazione di informazioni; il flusso comunicativo era pertanto unidirezionale (*one to many*), il marketing *product oriented* (nel web 2.0 sarà invece *customer oriented*) e la logica ancora legata all'era industriale. Nonostante ciò, il web conobbe uno straordinario successo:[534] per la prima volta gli utenti avevano a disposizione un'infrastruttura stabile, che non presentava problemi di compatibilità[535] e offriva un accesso libero e gratuito,[536] ma soprattutto potevano non solo usufruire di un'enorme quantità di dati eterogenei, ma anche diventare essi stessi editori, pubblicando

[533] Come è noto, l'invenzione del web si deve a Tim Berners-Lee il quale, già a partire dal 1980, iniziò a progettare programmi (come *Enquire*) che consentissero la diffusione di ipertesti su internet. Tuttavia fu solo nel 1990, con la messa a punto di standard di trasferimento (l'HTTP o *Hypertext Transfer Protocol*), di scrittura (HTML o *Hyper Text Markup Language*), di identificazione (URI o *Universal Resource Identifier*, successivamente rinominato URL *Uniform Resource Locator*) e di comunicazione tra computer (TCP-IP) che le resistenze del Cern di Ginevra vennero finalmente vinte: nel dicembre del 1990 Berners-Lee pubblicò il primo sito web della storia, un semplice indice con i nomi e i numeri di telefono dei dipendenti del Cern (il sito può essere ancora consultato all'indirizzo: http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html URL consultato l'8 febbraio 2019). La notorietà del web crebbe a dismisura in seguito alla brillante dimostrazione effettuata dallo stesso Berners-Lee e da Robert Cailliau in occasione della conferenza Hypertext 91 (San Antonio, Texas). Per un approfondimento si rimanda a Carlo Gubitosa, *Hacker, scienziati e pionieri*, Stampa Alternativa/Nuovi Equilibri, 2007, pp. 210-211.

[534] Nel giugno del 1993 esistevano 130 siti web; due anni dopo se ne contavano già 23.550. Allo stesso modo, il numero di utenti del web passò dai 2,63 milioni del 1990, ai 9,99 milioni del 1993, fino ad arrivare a 15 milioni nel dicembre del 1995. Cfr. Inke Arns, *Netzkulturen*, Europäische Verlagsanstal, Amburgo 2002, p. 21.

[535] Tali caratteristiche erano garantite dalla struttura rizomatica del web, derivante dalla scelta del formato ipertestuale, più flessibile e dinamica di qualsiasi sistema strutturato gerarchicamente, tanto da riuscire a replicare se stessa grazie all'apporto dei navigatori, realizzando così uno dei principali obiettivi di Berners-Lee: la possibilità del sistema di crescere ed evolversi assieme al progetto che descriveva. Cfr. Paolo D'Alessandro, Igino Domanin, *Filosofia dell'ipertesto: esperienza di pensiero, scrittura elettronica, sperimentazione didattica*, Apogeo Editore, Milano 2005, p. 83.

[536] Il 30 aprile 1993, tramite un documento ufficiale, il Cern decise di rilasciare in pubblico dominio il codice sorgente alla base del web, sancendone di fatto la natura libera e gratuita.

direttamente i propri contenuti in modo relativamente semplice e con una spesa esigua, raggiungendo un pubblico potenzialmente vastissimo distribuito in tutto il mondo.

L'ascesa del web e la parallela diffusione su larga scala dei *personal computer*[537] hanno determinato la crescita esponenziale e inarrestabile di internet[538] e con essa il definitivo consolidamento della "società dell'informazione", una società in cui l'informazione, digitalizzata e dunque gestibile attraverso un unico strumento (il computer), rappresenta il principale bene di scambio; di conseguenza i settori portanti di questa *New Economy*[539] sono costituiti dall'elettronica, dall'informatica e dalla telematica (ambiti comunemente riassunti nella denominazione *Information and Communication Technology* o ICT).

Se internet acquisì popolarità, perse tuttavia la "purezza" che aveva contraddistinto l'epoca delle sparute comunità online: le praterie del cyberspazio diventarono territorio di guerre di colonizzazione, i sentieri andarono trasformandosi in autostrade e i villaggi nei conglomerati brulicanti delle megalopoli oggi a noi così familiari. Il primo passo verso lo sfruttamento commerciale di internet fu compiuto il 9 dicembre del 1991, giorno in cui il Congresso degli Stati Uniti, sotto la guida del senatore Al Gore, emanò l'*High Performance Computing Act* con l'obiettivo di sviluppare e potenziare le infrastrutture nazionali preposte alla comunicazione online.[540] Tra i beneficiari dei finanziamenti previsti dal decreto vi fu il National Center for Supercomputing Applications (NCSA) dell'Università dell'Illinois dove, nel 1993, venne realizzato il web browser *Mosaic*. Mosaic fu la *killer app*[541] del suo tempo, al punto da essere ritenuto il principale responsabile dell'esplosione di internet:[542] gratuito per uso non commerciale, semplice da installare

[537] Il parco macchine in Italia crebbe in ritardo rispetto ad altri paesi. Nel 1995, ad esempio, il rapporto tra pc e numero di abitanti vedeva l'Italia al penultimo posto in Europa, avanti solo alla Spagna e dietro a Svizzera, Norvegia, Danimarca, Svezia, Paesi Bassi, Gran Bretagna, Germania, Finlandia, Belgio, Francia e Austria. Nel 1996 sul territorio italiano si contavano circa 4 milioni di computer, contro i 100 milioni presenti negli Stati Uniti. La diffusione aumentò a partire dal 2000, anno in cui le vendite di *personal* computer in Italia raddoppiarono rispetto all'anno precedente anche grazie agli incentivi promossi dalla legge finanziaria di quell'anno. Nel 2001 il 41% delle famiglie italiane possedeva un computer, percentuale che crebbe al 47% l'anno successivo, mentre l'accesso a internet per nuclei familiari si aggirava intorno al 30,4%. Nel 2004 le vendite di computer crebbero del 18% rispetto all'anno precedente (in particolare le vendite di notebook aumentarono del 33,3%, quelle di computer fissi del 10,3%), registrando il tasso di crescita più elevato degli ultimi cinque anni; il 56% delle famiglie italiane possedeva un computer e circa il 42% era dotato di connessione a internet. Il 2006, infine, è l'anno in cui in Italia il numero di computer raggiunse quello degli abitanti: in venticinque anni si era dunque passati da 820 a 55 milioni di macchine. Cfr. Marcello Zane, *Storia e memoria del personal computer: il caso italiano*, Jaca Book, Milano 2008, pp. 293-294.

[538] È bene ricordare che internet e web non sono sinonimi: il primo termine, ottenuto dalla contrazione della locuzione inglese "Interconnected Networks" (reti interconnesse) indica il collegamento tra sistemi hardware e dunque l'infrastruttura fisica, mentre il secondo è relativo alla diffusione di documenti in forma ipertestuale attraverso internet. Il web è pertanto uno dei tanti servizi offerti dal medium internet, al pari della posta elettronica.

[539] La locuzione "New Economy" fu coniata nel 1998 dallo scrittore statunitense Kevin Kelly, cofondatore della rivista *Wired*, grazie al suo best seller *New Rules for a New Economy: 10 Radical Strategies for a Connected World*, pubblicato nel 1999 dalla casa editrice Penguin.

[540] Tra gli obiettivi del decreto vi era il potenziamento del network di telecomunicazioni su internet, progetto a cui Gore e i media usarono riferirsi con l'espressione "superstrade dell'informazione" (*information superhighway*), grazie a meccanismi di trasmissione più rapidi come la fibra ottica. In generale l'HPCA intendeva consolidare la supremazia degli Stati Uniti finanziando hardware, software e periferiche per la trasmissione, l'archiviazione e il processamento di informazioni su internet. Cfr. "High Performance Computing Act of 1991", *Wikipedia* http://en.wikipedia.org/wiki/High_Performance_Computing_Act_of_1991 URL consultato l'8 febbraio 2019.

[541] Nel gergo del marketing, una *killer application* (o *killer app*) è un software così necessario o desiderabile da diventare il principale motivo per cui viene comprato l'hardware su cui può girare. Cfr. "Killer app", *Merriam-Webster* http://www.merriam-webster.com/dictionary/killer%20app URL consultato l'8 febbraio 2019.

[542] Cfr. Robert H. Reid, *Architects of the Web: 1000 Days That Built the Future of Business*, John Wiley and Sons, New

e affidabile, riuscì a imporsi come standard soprattutto grazie a un'interfaccia grafica intuitiva "punta e clicca" che incoraggiava il caricamento di file multimediali e la creazione di link, oltre a consentire la visualizzazione di immagini all'interno della medesima pagina web e non in una finestra separata.

Nel 1994 alcuni progettisti di Mosaic, tra cui il team leader Marc Andreessen, lasciarono l'NCSA per fondare la Netscape Communications Corporation con la quale produssero *Netscape Navigator*, il primo browser commerciale di successo della storia. Più performante di Mosaic, Netscape dominò incontrastato il mercato[543] fino al 1995, anno in cui il suo principale rivale, la Microsoft, iniziò a integrare il proprio web browser *Internet Explorer* nel sistema operativo Windows, all'epoca usato dal 90% dei possessori di computer.[544] La sfida tra le due compagnie, passata alla storia come "prima guerra dei browser", fu costellata da continue modifiche agli standard che generarono non pochi problemi di compatibilità[545] e si risolse con la vittoria della multinazionale di Bill Gates, la quale consolidò il proprio dominio con la messa in commercio, il 24 agosto del 1995, del sistema operativo Windows 95:[546] supportato da microprocessori sempre più performanti, come la serie Pentium della Intel, la sua grande usabilità, che impose uno standard *de facto*, determinò una vera e propria rivoluzione: se, prima di quella data, l'accesso alla rete e ai suoi servizi, primo tra

York 1997.

543 Alla fine del 1994 Netscape Navigator era già utilizzato da 13,5 milioni di internauti di tutto il mondo. Cfr. Michael Connor, "Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War", *Rhizome*, 10 novembre 2016 http://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/ URL consultato l'8 febbraio 2019.

544 Questa mossa, ritenuta illegale e anticoncorrenziale, fu denunciata dai direttori di Netscape nel 1995. Nel 1998 ebbe inizio un lungo processo nel quale Microsoft fu giudicata colpevole di monopolio e pratiche anticoncorrenziali (tra queste un presunto accordo con le aziende produttrici di PC, che avrebbero avuto degli sconti sulle licenze nel caso non avessero incluso Netscape nei software preinstallati). Come "rimedio", nel 2000 la corte impose a Microsoft di dividersi in due parti, una dedicata alla produzione del sistema operativo e una adibita alla realizzazione di altre componenti software. Cfr. "Guerra dei browser", *Wikipedia* http://it.wikipedia.org/wiki/Guerra_dei_browser#Prima_guerra_dei_browser:_Netscape_contro_Internet_Explorer e "United States v. Microsoft Corp.", *Wikipedia* http://en.wikipedia.org/wiki/United_States_v._Microsoft_Corp URL consultati l'8 febbraio 2019.

545 Sui siti web iniziarono infatti ad apparire loghi recanti la scritta "best viewed in Netscape" o "best viewed in Internet Explorer". Cfr. "Browser wars", *Wikipedia* http://en.wikipedia.org/wiki/Browser_wars URL consultato l'8 febbraio 2019.

546 Commercializzato fino al 2001, Windows 95 è stato il primo sistema operativo a diffondere su larga scala il menu accessibile dal pulsante "start", la gestione delle risorse, la barra delle applicazioni, il pannello di controllo, la gestione delle periferiche e la sincronizzazione dei file; fu inoltre la prima versione di Windows a presentare il pulsante "chiudi" in ogni finestra. La sua grande usabilità, unita a un prezzo molto più basso rispetto ad altri sistemi operativi e a un'imponente campagna pubblicitaria, garantirono all'azienda di Gates una posizione dominante solida e duratura e comportò un incremento degli utilizzatori di computer. Prima del successo di Windows 95, la stessa Microsoft fu responsabile di uno dei flop più clamorosi della storia dell'informatica con il suo sistema operativo Windows Bob. Ritirato appena un anno dopo la sua distribuzione, Windows Bob rappresentò uno dei primi tentativi di interfaccia grafica post-Wimp in quanto intendeva andare oltre il paradigma finestre-icone-menu-cursore, preferendo un'interfaccia orientata agli oggetti (la cosiddetta OOUI, *Object-Oriented User Interface*). Il sistema operativo si avvaleva infatti dello scheumorfismo, per cui l'astrazione delle icone veniva rimpiazzata da rappresentazioni grafiche degli oggetti (ad esempio, per poter consultare il calendario o accedere a un programma di scrittura occorreva cliccare rispettivamente sui disegni del calendario e dei fogli posti su una scrivania). Bob proponeva inoltre un assistente virtuale (il cane Rover) e la totale personalizzazione di ogni suo elemento (ad esempio, era possibile modificare i colori, i suoni, lo stile dell'arredamento delle stanze e la disposizione degli oggetti). Se da una parte il sistema operativo risultò troppo invadente, didascalico e cartoonesco e poco intuitivo e funzionale (fu infatti apprezzato soprattutto dai più giovani, che si divertivano a personalizzare le stanze), dall'altra ha anticipato molte caratteristiche delle interfacce utente del futuro (si pensi, ad esempio, al concetto di assistente o agli ambienti immersivi della VR): sulla scia di Windows Bob, infatti, si svilupparono una serie di prototipi finalizzati alla rappresentazione tridimensionale dei dati, come File System Navigator (1999) e il suo clone File System Visualizer (1999), Project Looking Glass (2006) e BumpTop (2009).

tutti la posta elettronica, richiedeva il possesso di un minimo di competenze informatiche, da allora fu appannaggio di chiunque.

La "prima guerra dei browser" ha rappresentato l'emblema di un'epoca in cui internet iniziava a essere vista come un mercato potenzialmente molto lucrativo: in pochi anni nacquero diverse iniziative imprenditoriali, come Yahoo! (1995), Amazon (1995), eBay (1995) e Google (1998); la stessa Netscape venne quotata in borsa quasi tre milioni di dollari il primo giorno che divenne pubblica (1995).[547] L'eccessivo entusiasmo nei confronti di ciò che appariva un guadagno facile e immediato stimolò ingenti investimenti in compagnie legate alla rete, nonostante la mancanza di garanzie, generando la bolla speculativa nota come "dot-com bubble". Quando, nella primavera del 2000, la bolla esplose in seguito al crollo vertiginoso del valore delle azioni, si verificò un brusco ridimensionamento del mercato online: numerosi portali[548] e siti di e-commerce fallirono, gli investimenti pubblicitari in rete si contrassero e nell'opinione pubblica si diffuse un clima generalizzato di sfiducia, abilmente alimentato da chi si era sentito messo in discussione dai nuovi media.[549] Tale percezione non ebbe difficoltà ad attecchire in un contesto come quello italiano, in cui la telematica amatoriale era stata vista con sospetto fin dai suoi esordi.[550]

A partire dal 2002 si assisté alla ripresa economica di internet e il web raggiunse una dimensione più matura: gli introiti pubblicitari si consolidarono come la principale fonte di guadagno delle attività online, i siti web divennero più semplici da realizzare per via dei sistemi di gestione dei contenuti (CMS)[551] e, grazie a linguaggi di *scripting* come PHP (1995) e all'HTML dinamico (DHTML), le pagine divennero sempre più dinamiche, consentendo in tal modo una maggiore interattività agli utenti: nacquero così i blog,[552] le chat,[553] progetti collaborativi di ampio respiro, come *Wikipedia* (2001) e ambienti virtuali multiutente (MUVE) a interfaccia grafica.[554]

---

[547] Cfr. Michael Connor, "Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War", *cit.*

[548] A farne le spese furono soprattutto quei portali che decisero di trasformarsi da strumenti di smistamento e orientamento degli utenti a veri e propri siti di destinazione che ospitavano diversi servizi della rete (e-mail, chat, forum, contenuti multimediali, news, e-commerce etc.). Tale approccio venne aspramente criticato in quanto accentratore e "oligopolico", dal momento che "tendeva a ingabbiare in modo artificioso i liberi percorsi dei singoli navigatori". Cfr. "Le fasi della crescita del web", *Eurorunner*, s.d. http://www.eurorunner.com/web-marketing-per-le-pmi/le-fasi-della-crescita-del-web/ URL consultato l'11 febbraio 2019.

[549] *Ibid*.

[550] L'*annus horribilis* per la telematica italiana fu il 1994: l'11 maggio diverse BBS della rete FidoNet vennero sequestrate dalla Finanza con l'accusa di associazione a delinquere, contrabbando, illecita duplicazione di software, frode informatica, alterazione di sistemi informatici o/e telematici; il 3 giugno fu sequestrata l'associazione pacifista PeaceLink con l'accusa di commercio di programmi coperti da copyright. Anche se le indagini dimostrarono che non vi erano traffici illeciti nella rete FidoNet, tutti gli operatori vennero colpiti da mandati e sequestri che si propagarono per ogni nodo delle BBS italiane, generando enorme scompiglio e determinando il primo e più grande collasso della telematica amatoriale italiana. Cfr. Carlo Gubitosa, *Italian Crackdown*, Apogeo, Milano 1999.

[551] Un CMS (dall'inglese *Content Management System*) è un software installato su un server web concepito per facilitare la gestione dei contenuti di un sito, svincolando il webmaster da conoscenze tecniche specifiche di programmazione web. Tra i CMS nati in questi anni ricordiamo Drupal (2001), Wordpress (2003) e Joomla (2005).

[552] Fondamentale a tal proposito l'attività di Myspace (2003), uno dei primi social network della storia, che offriva ai suoi utenti la possibilità di realizzare blog e siti personali.

[553] Ricordiamo in particolare MSN Messenger, il servizio di messaggistica istantanea prodotto da Microsoft a partire dal 1999 e C6 Multichat, l'unico instant messenger prodotto interamente in Italia, sviluppato da Telecom Italia dal 1999 al 2011, anno della migrazione su Virgilio Chat.

[554] I MUVE (dall'inglese Multi-User Virtual Environment) si distinguono da MUD, MOO e MMORPG in quanto non sono finalizzati a un gioco di ruolo, ma piuttosto all'interazione tra utenti e all'esplorazione degli ambienti. Uno dei MUVE più utilizzato in Italia è stato *Second Life* (2003).

Proprio l'interattività e la multimedialità sono state le parole chiave di quest'epoca; non sorprende dunque che il simbolo della seconda generazione della letteratura elettronica sia stato Flash, software proprietario (acquisito da Macromedia nel 1996 e da Adobe nel 2005) dotato di un'interfaccia grafica intuitiva che consentiva anche a chi non aveva particolari conoscenze informatiche la realizzazione di animazioni e di opere interattive multimediali vettoriali per il web.
La capacità del web di supportare contenuti mediali diversi, anche grazie alla definizione dello standard USB (1996) determinò l'inizio di un fenomeno tuttora in corso: la migrazione dei dati dal supporto fisico esterno (floppy e CD-ROM) alla rete, dove assunsero soprattutto forma di applicazioni da fruire in rete o da scaricare. Al contrario, in ambito videoludico, il CD conobbe il periodo della sua massima affermazione, grazie soprattutto alla rivoluzionaria console presentata dalla Sony Interactive Entertainment nel dicembre del 1994: la PlayStation. Un altro dispositivo a conoscere una diffusione estrema, a partire dalla seconda metà degli anni Novanta, fu il telefono cellulare.[555] Tale fenomeno, oltre che dal punto di vista sociale, fu rilevante anche per la letteratura elettronica: la geolocalizzazione, ad esempio, determinò la nascita della *Locative Literature*, mentre non tardarono a manifestarsi poesie in forma di SMS.[556] I primi lettori di e-book,[557] al contrario, si rivelarono dei veri e propri flop per l'ergonomia imperfetta, il prezzo eccessivo e il formato chiuso.

[555] Il Motorola StarTAC (1997) fu il primo cellulare a conchiglia, mentre al 1999 risalgono il fortunato Nokia 3210 e il Blackberry, il primo a essere dotato di una tastiera come quella del computer. Il 2000 fu l'anno del Nokia 3310, mentre, a partire dal 2002, i cellulari vennero equipaggiati di fotocamera e display a colori.

[556] La prima competizione di *text poetry* venne indetta dal quotidiano britannico *The Guardian* nel 2001 e registrò un grande successo. I testi dei vincitori e ulteriori dettagli sono disponibili all'indirizzo http://www.theguardian.com/technology/2001/may/03/internet.poetry (URL consultato l'11 febbraio 2019). Il primo SMS venne inviato all'inizio del 1993 da uno stagista della Nokia. A metà del 2004 il volume di traffico annuo mondiale ammontava a circa 500 miliardi di SMS. La crescita del fenomeno fu impressionante se si pensa che nel 2000 i messaggi furono circa 17 miliardi. Il primo sito web italiano a consentire l'invio di SMS fu SMS.it, online dal 24 febbraio1997.

[557] Il primo lettore, *Rocket e-book*, venne prodotto da Nuvomedia e presentato alla Fiera del Libro di Francoforte nel 1998. Pesante circa un chilogrammo, il dispositivo era dotato di uno schermo monocromatico a cristalli liquidi.

3.2. Caratteristiche principali della seconda generazione

Se le opere della prima generazione della letteratura elettronica, in special modo la *Hypertext Fiction*, si rifacevano esplicitamente all'estetica postmoderna, la maggior parte di quelle della seconda generazione sono state definite da Jessica Pressman "Digital Modernist":[558]

> I understand modernism to be a strategy of innovation that employs the media of its time to reform and refashion older literary practices in ways that produce new art. In other words, I will argue, using works of digital modernism to guide me, that modernism is centrally about media.[559] [...]
> Digital modernism is aligned with strategies of the avant-garde: it challenges traditional expectations about what art is and does. It illuminates and interrogates the cultural infrastructures, technological networks, and critical practices that support and enable these judgements. Digital modernism thus remakes the category of the avant-garde in new media.[560]

Tale parallelismo non rappresenta una novità: com'è noto, già Marshall McLuhan aveva individuato nel modernismo le basi dell'età elettronica e aveva adattato le pratiche di lettura del *New Criticism* per analizzare i media elettronici;[561] allo stesso modo Lev Manovich, da cui Pressman ha preso l'espressione "Digital Modernism",[562] nell'influente *The Language of New Media* (2001) ha evidenziato la continuità tra modernismo ed estetica dei nuovi media. Tuttavia, se Manovich ha posto l'accento sugli aspetti tecnologici che palesavano tale continuità,[563] Pressman si è focalizzata sugli aspetti prettamente letterari, esaminando le opere digitali che si sono avvalse in maniera consapevole di tecniche moderniste come pratiche formali esprimendo strategie riconducibili all'avanguardia. Sarebbe tuttavia a mio avviso più corretto, e per certi versi meno ingenuo, parlare di "meta-moderno" piuttosto che di "modernismo" digitale.

Ricorrendo a una schematizzazione, forse eccessivamente semplicistica, ma efficace ai fini del

[558] Jessica Pressman, *Digital Modernism: Making It New in New Media*, Oxford University Press, New York 2014.

[559] ("Intendo il modernismo come una strategia di innovazione che utilizza i media del suo tempo per riformare e rimodellare pratiche letterarie precedenti in modo da produrre nuova arte. In altre parole, facendomi guidare dalle opere di modernismo digitale, dimostrerò che il modernismo è incentrato sui media". Traduzione mia). *Ibid*., pp. 3-4.

[560] ("Il modernismo digitale è allineato con le strategie dell'avanguardia: sfida le aspettative tradizionali su ciò che l'arte è e fa. Illumina e interroga le infrastrutture culturali, le reti tecnologiche e le pratiche critiche che supportano e permettono questi giudizi. Il modernismo digitale, quindi, rielabora la categoria dell'avanguardia nei nuovi media". Traduzione mia). *Ibid*., p. 10.

[561] Cfr. Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, II ed., MIT Press, Cambridge 1994. *New Criticism* è stata una corrente critica emersa negli anni 30 del Novecento che ha posto al centro degli studi letterari l'analisi formale del testo, promuovendo l'approccio del *close reading*.

[562] Cfr. Jessica Pressman, *cit*., p. 9.

[563] In particolare, Manovich ha sottolineato la strategia avanguardista del *collage* ripresa dai nuovi media grazie a una delle operazioni di base che è possibile eseguire sui dati digitali: il copia-incolla. Queste nello specifico le sue parole: "One general effect of the digital revolution is that avant-garde aesthetic strategies came to be embedded in the commands and interface metaphors of computer software. In short, t*he avant-garde became materialized in a computer*". ("Un effetto generale della rivoluzione digitale è rappresentato dal fatto che le strategie estetiche dell'avanguardia sono state integrate nei comandi e nelle metafore delle interfacce dei software. In breve, l'avanguardia è stata materializzata nel computer". Traduzione mia). Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2001, pp. 306-307.

nostro discorso, possiamo affermare, con Leonardo Flores, che per gran parte degli scrittori elettronici di questa generazione il mantra è stato: *make it new*, *make it difficult*, *make it international*.[564] Vediamo nel dettaglio ciascuno di questi punti.

Make it new: le opere digitali di questo periodo sono state caratterizzate da un approccio fortemente sperimentale, che si è tradotto nella produzione di interfacce originali e nella costante ricerca di innovazioni formali. Ciò è riconducibile ad almeno due fattori. Il primo riguarda la novità rappresentata dal web, il cui design era quindi in gran parte ancora da inventare; come ha osservato Michael Connor:

> it was a time in which the web "was a novel and astonishing thing and its very existence seemed problematical," to borrow from Christian Metz's description of early cinema. [...] Everything needed to be theorized […].[565]

In secondo luogo, l'elaborazione di interfacce originali può essere interpretata come una reazione allo standard imposto dai sistemi operativi e dai browser più diffusi, mentre le innovazioni formali potrebbero essere ricondotte a un altro tipo di standard che iniziò a diffondersi in quegli anni, vale a dire un tipo di scrittura *SEO-oriented*,[566] concepita cioè *in primis* per i bot dei motori di ricerca, al fine di ottenere un migliore posizionamento dei siti web. Dal momento che ogni interfaccia veniva realizzata *ex novo*, ciascun'opera rappresentava un *unicum* in grado di far vivere ai lettori esperienze altamente personalizzate; ciò è stato possibile sia grazie a linguaggi di programmazione meno complessi rispetto al passato,[567] sia in virtù del fatto che gli scrittori di questo periodo pubblicavano le proprie opere direttamente online, generalmente su siti propri, e ciò ha rappresentato una differenza cruciale rispetto alla prima generazione della letteratura elettronica. Il web ha limitato di fatto l'intermediazione dei distributori tra autori, opere e lettori, cosicché le seconde hanno potuto incorporare gli interventi degli utenti (e quelli del dispositivo) come mai prima: le opere hanno assunto così lo *status* ibrido di *intermedia*, al tempo stesso performance mutevoli perennemente *in progress*, applicazioni aperte agli input esterni e artefatti letterari concepiti per offrire esperienze di lettura. Come ha sottolineato Stephanie Strickland:

[564] ("Renderlo nuovo, renderlo difficile, renderlo internazionale". Traduzione mia). Cfr. Leonardo Flores, "Third Generation Electronic Literature", lezione tenuta presso l'Università di Bergen il 31 gennaio 2018 http://vimeo.com/256143153 35'48". URL consultato il 19 febbraio 2019.

[565] ("Era l'epoca in cui il web 'era una cosa nuova e sconvolgente e la sua stessa esistenza sembrava problematica' per citare la descrizione dei primi anni del cinema elaborata da Christian Metz. […] Ogni cosa necessitava di essere teorizzata […].". Traduzione mia). Cfr. Michael Connor, "Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War", *cit.*

[566] "SEO" è l'acronimo di "Search Engine Optimization", in italiano ottimizzazione per i motori di ricerca. Questa espressione indica tutte quelle attività volte a migliorare la scansione, l'indicizzazione e la catalogazione di un documento presente in un sito web, da parte dei crawler dei motori di ricerca al fine di migliorare (o mantenere) il posizionamento nelle "SERP" (pagine di risposta alle interrogazioni degli utenti del web). Cfr. "Ottimizzazione (motori di ricerca)", *Wikipedia* http://it.wikipedia.org/wiki/Ottimizzazione_(motori_di_ricerca). URL consultato il 21 maggio 2019.

[567] I più utilizzati furono: HTML, Javascript, DHML, Java, Python, Ruby. Tra i software proprietari, oltre al già citato Flash, ricordiamo Adobe Director, principale editor della piattaforma Shockwave concepita per la realizzazione di applicazioni multimediali interattive. Infine, tra i formati più diffusi vi furono gif animate, applet e plugin.

> writing and reading relations and behaviors are changed: "writing" has addressed itself to producing behavior (executable code), and "reading" has evolved to receive and participate in dynamic hypermedia.[568]

Passata la retorica della prima generazione che, come abbiamo visto in special modo in relazione alla *Hypertext Fiction*, aveva inappropriatamente suggerito un'equivalenza tra scrittore e lettore, appariva ora più chiaramente che gli scambi comunicativi avvenivano tra quelli che Strickland ha efficacemente definito "communicative peers", vale a dire tre agenti fondamentali, lo scrittore-programmatore, il processore informatico-network e il giocatore-lettore, il cui margine di intervento era in ogni caso circoscritto alle rispettive funzioni, ma che avevano "potere di veto sulla comunicazione", che difatti necessitava del loro coinvolgimento congiunto.[569] Come ha osservato Scott Rettberg, demolita la rigida ontologia dell'opera, anche l'idea delle "forme pure" venne meno,[570] cosicché la distinzione tra opere ipertestuali, generative e animate non appariva più così netta come nella prima generazione. La complessità delle interfacce, la giovane età del web, la necessità dell'intervento del lettore e l'ampliamento del bacino di utenti determinato dallo stesso web, inoltre, spiegano un'altra delle principali caratteristiche delle opere della seconda generazione: la presenza di "istruzioni per l'uso". Ciò ha testimoniato da una parte la volontà di aprirsi anche a un pubblico non esperto, dall'altra la necessità di creare un lettorato per la letteratura digitale.

Make it difficult. Il web ha determinato un deciso spostamento del sistema semiotico principale alla base dei flussi comunicativi di internet, passato dal testo verbale ai codici visivi. La rete ha prodotto quella che Henry Jenkins ha definito "convergence culture",[571] un ecosistema mediale che non discriminava tra contenuti "alti" e bassi", i quali appunto scorrevano agevolmente tra le diverse piattaforme. La cultura delle convergenza era inoltre costitutivamente partecipativa (non a caso i giochi possono essere considerati il suo artefatto culturale principale), al punto che ciò divenne per gli scrittori una sorta di imperativo. Allo stesso modo, la tendenza del momento imponeva la realizzazione di opere multimediali spettacolari, volte più a stupire che a incentivare una lettura critica. Il meta-moderno può essere dunque inteso come una ribellione nei confronti di una simile situazione culturale, espressa mediante il ritorno a quell'estetica della difficoltà invocata dalle avanguardie: molti scrittori, peraltro strettamente legati al mondo accademico, hanno difatti invocato la realizzazione di opere intellettuali, complesse, elitarie, basate su quella che Pressman ha

[568] ("Le relazioni e i comportamenti relativi alla scrittura e alla lettura sono cambiati: 'la scrittura' si è orientata verso la produzione di un comportamento (codice eseguibile), e 'la lettura' si è trasformata in ricezione e partecipazione negli ipermedia dinamici". Traduzione mia). Stephanie Strickland, "Writing the Virtual: Eleven Dimensions of E-Poetry", *Leonardo Electronic Almanac*, v. 14, n. 5, agosto-settembre 2006, p. 2 http://www.leoalmanac.org/wp-content/uploads/2012/09/06Writing-the-Virtual-Eleven-Dimensions-of-E-Poetry-by-Stephanie-Strickland-Vol-14-No-5-6-September-2006-Leonardo-Electronic-Almanac.pdf URL consultato il 19 febbraio 2019.

[569] *Ibid*.

[570] Cfr. Scott Rettberg, "Electronic Literature", Lori Emerson, Marie Laure-Ryan, Benjamin J. Robertson (a cura di), *Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimora 2014, p. 173.

[571] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2008.

definito “aesthetic of restraint” (estetica della moderazione).[572] Il minimalismo ha rappresentato dunque “a conscious act of rebellion”[573] nei confronti di una cultura spettacolarizzata, una strategia che da un lato è servita a unire gli scrittori digitali di questa generazione, dall'altro ha consentito ai critici il parallelismo con la ribellione delle avanguardie moderniste.[574] Imponendo un rallentamento dei ritmi di lettura e ripristinando il focus sugli aspetti formali del testo, il minimalismo intendeva sottolineare sia che la complessità cognitiva della letteratura non proveniva in nessun caso dalla quantità dei media impiegati, ma dalle peculiarità, e soprattutto dai limiti, del linguaggio, sia la portata ideologica dei nuovi media, facendone emergere l'opacità piuttosto che le tanto pubblicizzate virtù di trasparenza e immediatezza, spronando in tal modo i lettori verso un uso consapevole e critico di quelle che iniziavano ad essere a tutti gli effetti le protesi dell'uomo della società dell'informazione. In tal modo, come ha osservato Pressman:

> one of the most maligned of literary spaces, the web – one accused of fostering reading habits that destroy deep attention and devalue hermeneutic analysis – is actually the place where serious literature stages its rebellion and renaissance.[575]

Make it international. La volontà di travalicare i confini nazionali è stata perseguita su due livelli: quello formale delle singole opere e quello riconducibile all'assetto organizzativo del fenomeno letteratura elettronica. Per ciò che concerne il primo punto, si è assistito a un insistito recupero di forme poetiche non appartenenti alla cultura occidentale, come gli haiku e gli ideogrammi cinesi. In relazione al secondo punto, invece, scrittori, editori e studiosi cercarono di creare un contesto che potesse espandere il lettorato della e-lit: nacquero così numerose riviste online (*webzine*) che raccolsero interventi critici e creativi di autori di diverse nazionalità,[576] archivi online che incentivarono anche la nascita di gruppi di discussione,[577] festival internazionali[578] e la *Electronic Literature Organization* (ELO),[579] associazione internazionale senza scopo di lucro fondata a

[572] Jessica Pressman, *cit*., p. 7.

[573] (“Un consapevole atto di ribellione”. Traduzione mia). *Ibid*.

[574] Citando Pressman: “The intentional rejection of fashionable trends and expectations serves as a strategy uniting contemporary digital writers. It also connects this movement to a longer tradition of similar rebellion, specifically, the modernist avant-garde”. (“Il rifiuto intenzionale delle tendenze e delle aspettative alla moda serve da strategia unificante per gli scrittori digitali contemporanei. Ciò connette inoltre questo movimento a una più lunga tradizione di ribellione simile, nello specifico quella dell'avanguardia modernista”. Traduzione mia). *Ibid*.

[575] (“Uno degli spazi letterari più denigrati, il web – accusato di promuovere abitudini di lettura che distruggono l'attenzione profonda e di svalutare l'analisi ermeneutica – è in realtà il luogo in cui la letteratura colta mette in scena la sua ribellione e la sua rinascita”. Traduzione mia). Jessica Pressman, *cit*., p. 9.

[576] Ricordiamo: *Beehive* (a cura di Talan Memmott) nel 1998, *The Iowa Review Web* (a cura di Thomas Swiss) nel 1999, *Caudron.net* (a cura di Claire Dinsmore) nel 1999, *Drunken Boat* (a cura di Michael Mills e Ravi Shankar) nel 2000, *Poems That Go* (a cura di Megan Sapnar e Ingrid Ankerson) nel 2000. Come ha sottolineato Pressman, la maggior parte di queste riviste non durò a lungo oppure spostò il focus dalla letteratura *tout court* ai *Media Studies*. Cfr. Jessica Pressman, *cit*., p. 8.

[577] Tra questi ricordiamo l'*Electronic Poetry Center* (EPC) fondato a Buffalo nel 1995 da Loss Peqeño Glazier e Charles Bernstein.

[578] Ricordiamo il primo festival di poesia digitale “E-Poetry 2001”, svoltosi a Buffalo e sponsorizzato dall'EPC e i festival internazionali dedicati alla videopoesia tuttora esistenti “Videobardo” (Buenos Aires 1996) e “Zebra Poetry Film Festival” (Berlino 2002).

[579] http://eliterature.org/ URL consultato il 14 febbraio 2019.

Chicago nel 1999 con lo scopo di "facilitate and promote the writing, publishing, and reading of literature in electronic media".[580] L'importante incremento della quantità di opere di letteratura elettronica prodotte in questi anni condusse inoltre alla realizzazione di diverse antologie, tra cui *Media Poetry: An International Anthology*[581] (2007), versione ampliata e rivista di una raccolta, anch'essa curata da Eduardo Kac, pubblicata undici anni prima dal titolo *New Media Poetry: Poetic Innovation and New Technologies*[582] (si notino l'inserimento dell'aggettivo "international" e l'abolizione di "new" nella locuzione "new media" nel titolo della seconda edizione)[583] e i due volumi delle *Electronic Literature Collection* (ELC) curate dalla ELO, pubblicati rispettivamente nel 2006[584] e nel 2011[585], che, a differenza delle antologie di Kac, non raccoglievano saggi ma opere creative, accompagnate da note esplicative redatte da autori e editori. Tuttavia, nonostante questi sforzi, il contenuto e la struttura stessa delle *Collection* mostrano la supremazia della lingua inglese e del nord America,[586] supremazia che sarà messa in discussione soltanto a partire dal 2016, con la pubblicazione del terzo volume dell'antologia della ELO,[587] anche se, purtroppo, le opere italiane risultano assenti in tutte e tre le *Collection*. Dalle antologie della ELO si evince anche che la maggior parte delle opere di letteratura elettronica, finora almeno, risale proprio alla seconda generazione: contributi di questo periodo sono infatti presenti nel primo, nel secondo e in parte nel terzo volume. Ciò dimostra che, come è facile intuire, il passaggio da una generazione all'altra non è mai netto (ancora oggi approcci riconducibili alla seconda generazione convivono con quelli tipici della terza), in quanto può verificarsi solo quando determinate prassi raggiungono la maturità e, evidentemente, tale conseguimento risulta particolarmente difficoltoso in letteratura elettronica, sia perché il fenomeno non si è sviluppato contemporaneamente nelle diverse nazioni, e dunque certi approcci già esplorati possono rappresentare invece delle novità in altri contesti (e l'Italia, da questo punto di vista, rappresenta un caso emblematico), sia perché la rapidità degli sviluppi tecnologici

[580] ("Facilitare e promuovere la scrittura, la pubblicazione e la lettura della letteratura nei media elettronici". Traduzione mia). *Ibid*.

[581] Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: An International Anthology*, Intellect, Bristol, Chicago 2007.

[582] Eduardo Kac (a cura di), "New Media Poetry: Poetic Innovation and New Technologies", *Visible Language*, vol. 30, n. 2, 1996.

[583] Come ha precisato lo stesso Kac, l'inclusione dell'aggettivo "international" è stata concepita per "enfatizzare la natura globale del movimento" (traduzione mia), mentre l'omissione dell'aggettivo "new" si deve a tre fattori: da una parte, a dieci anni dalla prima pubblicazione, "i media elettronici e digitali non sono più nuovi nella società in generale o in poesia in particolare"; dall'altra, il termine "'new media' è spesso associato alla tecnologia digitale, mentre 'media' è ampio abbastanza da comprendere strumenti creativi fotonici e biologici e le tecnologie non-digitali"; in terzo luogo il termine "media" consente di "definire il più ampio campo della creazione poetica a base tecnologica risalente agli anni 60 del Novecento e di proiettarlo nel ventiduesimo secolo". Cfr. Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: An International Anthology*, *op. cit*., p. 7.

[584] Katherine N. Hayles, Nick Montfort, Scott Rettberg, Stephanie Strickland (a cura di), *Electronic Literature Collection vol.1* http://collection.eliterature.org/1/ URL consultato il 14 febbraio 2019. ·

[585] Laura Borràs, Talan Memmott, Rita Raley, Brian Kim Stefans (a cura di), *Electronic Literature Collection vol. 2* http://collection.eliterature.org/2/ URL consultato il 14 febbraio 2019. ·

[586] Ad esempio, la *ELC vol. 1* ha tra le parole chiave "Authors from outside North America" (il volume 2 non accenna invece alla nazionalità degli autori). Inoltre, sia il primo che il secondo volume contengono la parola chiave "Multilingual or NonEnglish".

[587] Stephanie Boluk, Leonardo Flores, Jacob Garbe, Anastasia Salter (a cura di), *Electronic Literature Collection vol.3* http://collection.eliterature.org/3/ URL consultato il 14 febbraio 2019. La *ELC vol. 3* introduce due nuove parole chiave, "Country" e "Language", a dimostrazione appunto di una maggiore attenzione nei confronti di autori di altre nazionalità.

rende estremamente arduo esaurire le potenzialità di un determinato strumento (si pensi, ad esempio, allo stesso Flash che, dal 2010 circa, non viene più supportato dai dispositivi mobile e da tutti i principali web browser).[588]

In questi anni, i generi più antichi della letteratura elettronica (generatori, poesie animate e ipertesti) hanno conosciuto importanti sviluppi; al contempo nuovi generi sono nati, grazie alle inedite possibilità tecnologiche. Prenderemo ora in esame ciascuno di questi generi, dando risalto alla comparazione tra contesto italiano e internazionale.

[588] Come ha dichiarato la stessa Adobe, "con la maturazione di standard aperti come HTML5, WebGL e Web Assembly negli ultimi anni, molti di essi ora offrono quelle capacità e funzionalità di cui i plugin sono stati pionieri e sono diventati una valida alternativa per i contenuti sul web". Stando alle dichiarazioni della stessa azienda, Flash cesserà ufficialmente di essere supportato alla fine del 2020. Cfr. Matteo Servadio, "Adobe smetterà di supportare Flash nel 2020", *dday.it*, 26 luglio 2017 http://www.dday.it/redazione/23835/adobe-smettera-di-supportare-flash-nel-2020 URL consultato il 14 febbraio 2019.

3.3. Letteratura generativa

Nella seconda generazione si è assistito a un rilevante aumento di opere generative, opere cioè in cui uno o più codici semiotici sono gestiti in tempo reale da algoritmi. Possiamo individuare cinque caratteristiche che differenziano le opere generative di questo periodo da quelle della generazione precedente: la multimedialità, l'interattività, la rivalutazione della *gamification*, la volontà di fondare un canone e quella di simulare organismi viventi.

3.3.1. Generatività e multimedialità

Anche se, tecnicamente, è improprio utilizzare il termine "multimedialità" in riferimento alle opere digitali, in quanto queste si avvalgono sempre e soltanto di un (meta)medium (il computer) e di un linguaggio (il codice informatico),[589] non sembra altrettanto improprio affermare che i media digitali facilitino la realizzazione di operazioni sinestetiche (l'associazione tra due elementi afferenti a due diverse sfere sensoriali) in virtù della rappresentazione numerica (la conversione di qualsiasi informazione in codice binario) e della transcodifica digitale (la comunicazione biunivoca tra la macchina e l'uomo fondata sulla traduzione dei rispettivi linguaggi).[590] Da una parte, l'apertura ad altri codici può essere ricondotta, banalmente, alle nuove possibilità determinate dalle tecnologie dell'epoca (web browser multimediali, linguaggi di programmazione e software più potenti e intuitivi); dall'altra, ha permesso di soddisfare determinate esigenze espressive.
Per Brian Kim Stefans e Geniwate (pseudonimo di Jenny Weight), autori di *When You Reach Kyoto*[591] (2005), ad esempio, l'uso combinato di più media ha rappresentato un "computational upgrade"[592] del cut-up: il sofisticato impianto visivo, che mescola paesaggi urbani e naturali e i complessi algoritmi che gestiscono il testo[593] hanno dunque consentito agli autori di realizzare "an unpredictable poetic 'performance piece'".[594] Come ha osservato Andrea Balzola, infatti:

> la tecnologia multimediale interattiva consente all'artista di produrre eventi piuttosto che opere o oggetti, il processo si sostituisce al risultato, il laboratorio è più importante dello spettacolo.[595]

[589] Come ha sottolineato Annick Bureaud, il termine "multimedia" è apparso negli anni Novanta in ambito del marketing per semplificare il concetto di confluenza di applicazioni informatiche fino ad allora distinte e fu tratto dal lessico del supermercato (3x1). Cfr. Annick Bureaud, "Le 'multimédia' est-il multi média ?", *Les Basiques: Art "Multimedia"*, Leonardo/Olats 2004 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/5_basiques.php URL consultato il 14 febbraio 2019.

[590] Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, *op. cit.*

[591] http://collection.eliterature.org/1/works/geniwate__generative_poetry.html URL consultato il 14 febbraio 2019.

[592] Cfr. Leonardo Flores, "'When You Reach Kyoto' by Brian Kim Stefans and Geniwate", *I Love E-Poetry*, 11 gennaio 2013 http://iloveepoetry.org/?p=103 URL consultato il 14 febbraio 2019.

[593] Il codice, scritto da Geniwate, è stato utilizzato anche per altre due poesie, *Concatenation* e *Semtexts*, pubblicate assieme a *When You Reach Kyoto* nel primo volume della *Electronic Literature Collection*, con il titolo complessivo di "Generative poetry".

[594] "Author description", *Electronic Literature Collection*, vol. 1 http://collection.eliterature.org/1/works/geniwate__generative_poetry.html URL consultato il 14 febbraio 2019.

[595] Andrea Balzola, "Principi etici delle arti multimediali", Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti*

Eugenio Tisselli con *Synonymovie*[596] (2004), un programma che genera catene associative tra immagini e parole attraverso una ricerca su internet,[597] e John Cayley con *Translation*[598] (2004), opera che indaga il movimento procedurale iterativo insito nella traduzione interlinguistica,[599] hanno esteso la multimedialità fino al caso-limite dell'intermedialità, giocando in tal modo sui confini sempre più osmotici tra letteratura e arti visive. Questa tendenza della computer poetry è stata sottolineata anche dallo scrittore francese Patrick-Henri Burgaud:

> we are not dealing anymore with poetry on or with a computer, but with computer poetry. It is completely different. Now the machine is multimedia, computer poetry cannot be any longer a mix of text on the one hand and computer programs on the other. [...] As the members of LAIRE underline it, a poem becomes a multimedia work of art, without clear differences with the other visual arts. In a way it corresponds with the old desire of total art described already by Guillaume Apollinaire.[600]

Tali considerazioni, che sembrano oggi piuttosto ingenue (anche se, come vedremo, la questione dei confini tra ciò che è letteratura, e ciò che non lo è, è un argomento tutt'altro che banale), testimoniano l'entusiasmo nei confronti di tecnologie effettivamente rivoluzionarie, in grado di far convergere diversi media, trasformandoli in materiale a disposizione degli utenti. Occorre inoltre sottolineare, con Pasquale Napolitano,[601] che nel design generativo le modalità di visualizzazione hanno ormai assunto la stessa importanza dei meccanismi sottostanti, in quanto il "piano visivo non è più inteso come semplice display materiale di un processo immateriale", ma "l'immagine stessa è un processo" (un sistema di cui ogni elemento è programmato e dotato di comportamento), "non un processo reso visibile mediante immagini".

multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio, Garzanti, Milano 2004, p. 442.

596 http://collection.eliterature.org/2/works/tisselli_synonymovie.html URL consultato il 14 febbraio 2019.

597 A partire da una parola digitata dall'utente, il programma effettuava una ricerca su internet di immagini associate a quella parola, per poi cercare, in dizionari online, dei sinonimi a loro volta associati ad altre immagini. In tal modo, il programma generava un video basato su una catena di relazioni semantiche che procedeva in modo automatico. *Synonymovie* è stato pubblicato nel secondo volume della *Electronic Literature Collection*, ma oggi non è più visibile a causa del plugin (Shockwave) non più supportato. Cfr. http://collection.eliterature.org/2/works/tisselli_synonymovie.html URL consultato il 14 febbraio 2019.

598 http://collection.eliterature.org/1/works/cayley__translation.html URL consultato il 14 febbraio 2019.

599 Tra le principali fonti dell'opera vi sono il saggio "On Language as Such and on the Language of Man" di Walter Benjamin e *La ricerca del tempo perduto* di Marcel Proust, tradotti in inglese, francese e tedesco. La musica generativa è stata composta in collaborazione con Giles Perring. *Translation* è stata pubblicata nel primo volume della *Electronic Literature Collection* e, attualmente, non risulta visibile. Cfr. http://collection.eliterature.org/1/works/cayley__translation.html URL consultato il 14 febbraio 2019.

600 ("Non abbiamo più a che fare con la poesia su o con un computer, ma con la computer poetry. È una cosa completamente diversa. Ora che la macchina è multimediale, la computer poetry non può più essere un mix di testo da un lato e programmi informatici dall'altro. [...] Come sottolineano i membri di LAIRE, la poesia diventa un'opera d'arte multimediale, senza differenze nette con le altre arti visive. In un certo senso, ciò corrisponde all'antico desiderio dell'arte totale descritto già da Guillaume Apollinaire". Traduzione mia). Patrick-Henri Burgaud, "French e-poetry. A short/long story", *Dichtung Digital*, 25 maggio 2002 http://www.dichtung-digital.de/2002/05/25-Burgaud/ URL consultato il 14 febbraio 2019.

601 Pasquale Napolitano, "Estetica e computazione: dalle origini dell'arte generativa", *DigiMag*, n. 50, dicembre 2009/gennaio 2010, pp. 86-90. Versione digitale pubblicata su *Digicult* consultabile all'indirizzo: http://digicult.it/it/digimag/issue-050/aesthetics-and-computation-the-origins-of-generative-art/ URL consultato il 14 febbraio 2019.

Ricordiamo inoltre che, sia il processo computazionale sia quello di visualizzazione sono delle "ipotesi configurative", dal momento che gli esiti possono essere previsti solo parzialmente.

Per Roberto Gilli, uno degli autori italiani più prolifici, invece, la multimedialità ha consentito di realizzare "opere più calme e riflessive"[602] rispetto alla poesia dinamica (genere, come vedremo, incentrato sull'animazione tipografica), considerata dall'autore "tendenzialmente molto ritmata e ripetitiva".[603] Ricorrente nelle opere multimediali di Gilli, da *Avatar 7* a *Parole digitali* a *Quattro uomini*, è la ricerca di equilibrio tra forze opposte, quali ordine e caos, memoria e oblio, corpo e mente, realtà e immaginazione, vita e morte, speranza e disperazione, mondo interno e mondo esterno. In questo senso, dunque, la gestione simultanea di media diversi permette di mettere in scena lo scontro di queste forze, da una parte, e lo sforzo mentale e fisico di chi scrive e legge, dall'altra, in quanto, come ha dichiarato l'autore triestino, la stessa programmazione di opere generative consiste in una ricerca di equilibrio: un coefficiente di casualità troppo elevato genera disordine e mancanza di senso; viceversa, riducendo al minimo il caso, la generatività viene annullata.[604] Tra le altre ragioni che hanno spinto Gilli ad avvalersi di processi generativi vi è la possibilità di realizzare opere "vive", sempre diverse a ogni lettura ("ogni fruizione e non solo ogni creazione può diventare un nuovo lancio di dadi"),[605] opere quindi più simili a una performance e a un'esperienza di vita che a un testo stampato. Inoltre, grazie all'aggiunta della multimedialità, le poesie digitali possono avvicinarsi, secondo il poeta, alla "scrittura orale",[606] "recuperando il potere mistico e salvifico della parola e conservando al contempo la fruizione personale e intima propria della letteratura a stampa".[607] Tali affermazioni, riconducibili a una concezione di poesia romantica, oggi in larga parte superata, andrebbero dunque ridimensionate, ma hanno il merito di sottolineare la dimensione performativa della poesia orale; a tal proposito si ricordano le parole di Strickland: "there is no felt need to experience them 'in order'; things happen in pieces, but recurrently; rhythm and cadence are key".[608]

Avatar 7[609] è una poesia, successivamente definita dall'autore "prosa poetica",[610] concepita per il

602 Roberto Gilli, "Teoria: note sulla poesia digitale", *robertogilli.it*, maggio 2006 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/teoria/02poesiadigitale.html#09 URL consultato il 14 febbraio 2019.

603 *Ibid*.

604 Roberto Gilli, "Teoria: breve nota sull'arte generativa digitale", *robertogilli.it*, 27 aprile 2006 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/teoria/01artegenerativa.html URL consultato il 22 febbraio 2019.

605 *Ibid*.

606 "La poesia generativa e digitale [...] permette, per la prima volta nella storia, di unire le caratteristiche della poesia orale (presenza fisica, magica, della voce umana; presenza di altri suoni e musiche; presenza visiva e coreografica, evento unico dell'atto poetico) con quelle della poesia scritta (fruizione intima, personale e profonda; fruizione ripetuta; fruizione nei tempi e modi decisi dal lettore). Questo nuovo tipo di poesia implica nel poeta una scrittura orale: una scrittura che deve mantenere la cura, la profondità e la ricchezza della scrittura tradizionale, cartacea, ma che nello stesso tempo si mette in relazione diretta, fortemente sensoriale, con l'anima dell'ascoltatore. La speranza è che questo nuovo modo di declinare la poesia possa favorire, utilizzando la stessa tecnologia che ha escluso l'uomo dalla sua natura profonda, 'una sorta di ritorno all'originario, all'essenziale come nucleo del senso dell'uomo' (Adonis)". Roberto Gilli, "Teoria: scrittura orale", *robertogilli.it*, ottobre 2006 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/teoria/03scritturaorale.html URL consultato il 22 febbraio 2019.

607 *Ibid*.

608 ("Non si prova alcun bisogno di esperirle 'in ordine'; le cose accadono in frammenti, ma in modo ricorrente; il ritmo e la cadenza sono la chiave". Traduzione mia). Stephanie Strickland, *cit*.

609 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/avatar7.html. URL consultato il 22 febbraio 2019.

610 Roberto Gilli, "Avatar 7. Scheda dell'opera", *robertogilli.it*, s.d.

web e realizzata nel 2000 in Flash (non è quindi possibile risalire al codice sorgente). L'opera mette in scena il percorso interiore di un uomo, la cui tendenza alla concentrazione e all'ordine viene costantemente perturbata dal caos della vita quotidiana. La prima schermata riporta il nome dell'autore, il titolo e la data dell'opera; la seconda contiene alcune "istruzioni" per il lettore, caratteristica questa, come abbiamo già osservato, delle opere della seconda generazione (*Ill. 8*).

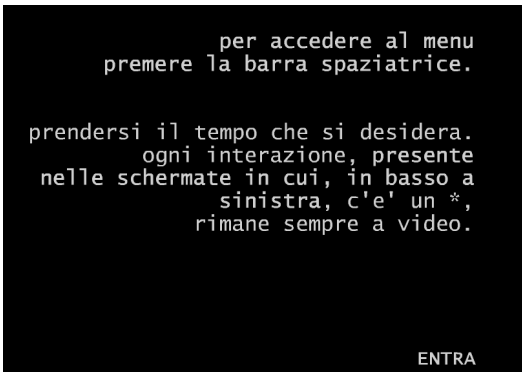


Illustrazione 8: Roberto Gilli, Avatar 7. Istruzioni

Il menu a cui fanno riferimento le istruzioni è accessibile in qualunque momento e viene visualizzato in una nuova finestra che si sovrappone all'opera, la cui riproduzione nel frattempo prosegue. Il menu consente di scegliere tra tre opzioni: "esci", "continua" e "autore". Quest'ultima voce contiene gli stessi dati forniti nella prima schermata (nome dell'autore e data dell'opera), con l'aggiunta dell'indirizzo e-mail di Gilli. Cliccando sulla voce "entra" si attivano simultaneamente l'audio, costituito da registrazioni frammentate di strumenti ad arco ricombinate in modo casuale, e un video, in bianco e nero e a bassa risoluzione, contenuto all'interno di un piccolo riquadro che si ingrandisce progressivamente fino a occupare l'intero schermo. L'inquadratura dall'alto riprende solo le gambe e le scarpe da ginnastica di quello che presumibilmente è un uomo, che cammina a passo svelto su una strada asfaltata (*Ill. 9*).

Illustrazione 9: Roberto Gilli, Avatar 7. Incipit

Dopo circa sette secondi, quando il video si è ingrandito abbastanza da riempire lo schermo, appare una coppia di brevi frammenti testuali, uno bianco e uno nero (*Ill. 10*).

http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/avatar7_scheda.html. URL consultato il 22 febbraio 2019.

Il programma genera in modo casuale l'ordine di apparizione del testo, il colore (uno stesso frammento può apparire indifferentemente di un colore o di un altro, nel corso della stessa sessione di lettura o durante diverse riletture) e la disposizione nello spazio, tanto imprevedibile e rapida da non consentire la lettura per circa quattro secondi: trascorso questo tempo, le coppie testuali restano nella stessa posizione per qualche secondo, anche se continuano a “tremolare” e, in qualche caso, possono sovrapporsi, rendendo ancora una volta difficoltosa la lettura.

Illustrazione 10: Roberto Gilli, Avatar 7.
Assestamento provvisorio delle coppie testuali

Quando le due frasi coincidono, la finestra contenente il video si rimpicciolisce fino a scomparire, lasciando il posto a una schermata dallo sfondo nero contenente altri frammenti testuali, in maiuscolo e fissi nello spazio, ma anche questi “tremolanti” e dall'opacità variabile, per cui non è possibile leggere in modo lineare l'intero testo (*Ill. 11*).

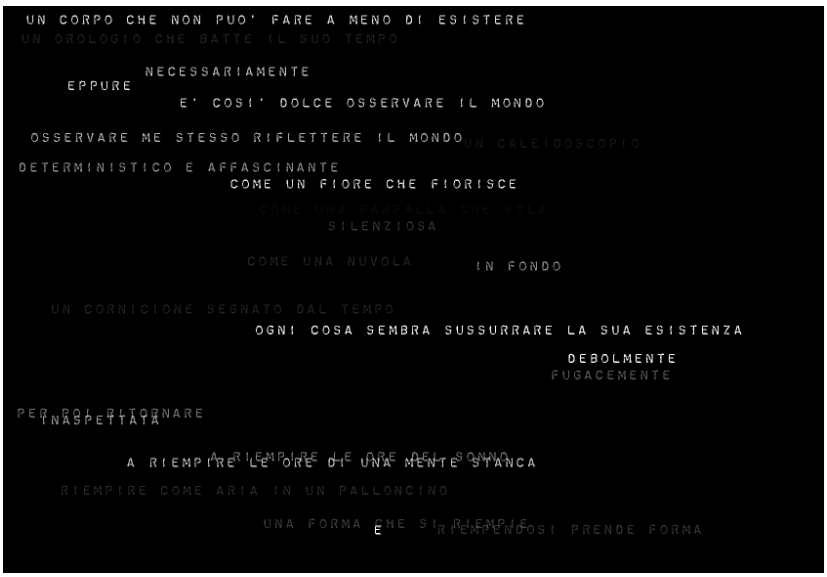


Illustrazione 11: Roberto Gilli, Avatar 7. Esempio di schermata nera

Attendendo qualche secondo o cliccando su un punto qualsiasi della schermata, questa si dissolve progressivamente, mentre riappare, in *zoom out*, il video dell'uomo che cammina. Questa successione “video-schermata nera” si ripete ogni volta che le coppie di frasi bianche e nere

coincidono; a partire dalla terza volta, oltre alla schermata nera, ne appare una dallo sfondo bianco e dal testo nero, più breve rispetto a quello presente nella schermata nera e inizialmente sovrapposto, al punto da risultare illeggibile (*Ill.12*).

Illustrazione 12: Roberto Gilli, Avatar 7. Esempio di schermata bianca illeggibile

Cliccando sulla schermata se ne attiva la progressiva dissolvenza, mentre appare un'ulteriore schermata, nera (*Ill. 14*) o bianca, anch'essa composta da cluster di parole; se invece si attende qualche secondo, il testo della schermata bianca diventa sempre più leggibile grazie all'aumento dell'interlinea, anche se la difficoltà di lettura permane in seguito alle variazioni graduali dell'opacità (*Ill.13*). *Avatar 7* non ha un unico finale; nel mio caso il percorso si è interrotto con la schermata nera recante il cluster "il tempo non esiste" (*Ill.14*) riprodotto in loop e l'unica azione che ha sortito qualche effetto è stata aggiornare la pagina, con il conseguente ritorno alla schermata iniziale.

Illustrazione 14: Roberto Gilli, Avatar 7. Esempio di schermata nera con cluster

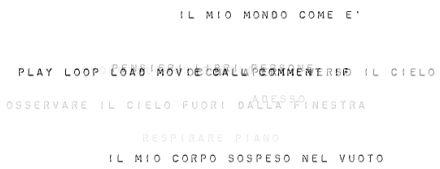


Illustrazione 13: Roberto Gilli, Avatar 7. Esempio di schermata bianca progressivamente leggibile

Che il tema centrale dell'opera sia il tempo, lo si evince già dalle istruzioni (*Ill. 8*), nelle quali l'autore suggerisce appunto al lettore di "prendersi il tempo che [...] desidera". L'opera mette in scena, infatti, un conflitto tra due percezioni temporali: il tempo esterno, quello imposto dalla vita quotidiana, rappresentato dall'accumularsi caotico dei pensieri sparsi nella prima parte, e il tempo soggettivo, un tempo non lineare e senza durata, reso attraverso le schermate monocromatiche. Questa prospettiva duplice si riflette anche, tecnicamente, nelle diverse modalità di gestione del tempo di lettura: se, nella prima parte, l'opera è *sequence-based*, è dotata cioè di un tempo proprio, per cui il lettore non può che attendere, nella seconda parte, *segment-based*, il lettore può invece determinare la durata di permanenza delle schermate nere e bianche, cliccando su di esse.

L'opera, dunque, non è dotata di un tempo fisso, ma la sua durata dipende dalle azioni del caso e del lettore ed è proprio in virtù di questa dipendenza che, come sottolinea il loop finale, "il tempo non esiste". Come vedremo la tecnica del loop, che qui coinvolge tutti i media (video, audio e testi della

seconda parte), sarà adoperata di frequente da Gilli; in *Avatar 7* è utilizzata per rappresentare i momenti di maggiore concentrazione e consapevolezza dell'uomo, quei brevi spazi in cui i pensieri, ripetuti in modo ossessivo, sembrano finalmente disporsi con ordine, anche se non raggiungono mai la massima chiarezza, come dimostrano l'opacità variabile delle frasi e la loro animazione intermittente: evidentemente la ricerca di un equilibrio tra interno ed esterno e tra ordine e caos non avrà mai una fine, a meno di non sfociare in disturbi compulsivi (come lascia intendere l'ultima schermata, che procede in loop senza consentire nessun intervento al lettore).

Se, come abbiamo osservato, la durata di lettura può essere controllata solo in alcuni casi, e in modo piuttosto limitato, al lettore non viene invece in nessun caso concesso di gestire il tempo di lettura (non è possibile infatti fermare, mettere in pausa, andare avanti o indietro veloce, rallentare): l'opera è quindi un "transient text".[611]

A rendere ancora più difficoltosa la lettura vi sono gli altri media, come l'audio, il video a bassa risoluzione e la resa grafica e spaziale dei testi: come il protagonista è impegnato a camminare e pensare insieme, così il lettore è costretto a eseguire più attività contemporaneamente e ha difficoltà nell'afferrare i pensieri che affollano la sua mente. Come l'uomo, allora, anche il lettore è invitato non solo a trovare il proprio tempo, ma soprattutto a realizzare che sarà il tempo a trovare lui: solo abbandonandosi al flusso dei pensieri, come accade nei sogni, possono verificarsi, in modo automatico e spesso casuale, le condizioni per una visione più chiara e ragionata dei propri processi mentali.

Le tecniche sonore e visive elaborate da Gilli, come l'audio e il video in bianco e nero, ripetitivi, frammentati e materici; l'entassi disordinata delle coppie testuali nella parte finale e la comparsa intermittente delle parole nella seconda parte, determinano un "senso di eccesso" diverso dal surplus cognitivo solitamente generato dalle opere multimediali e intermediali, più vicino a quella che Maria Engberg ha definito "aesthetics of visual noise":"[612]

> I want to define the term "visual noise" as a distinctly definable strategy which combines letters with images, sounds, and, in the case of digital work, kinetic operations to create a sense of excess.[613]

L'utilizzo del *visual noise* consente di ottenere molteplici effetti di senso: in primo luogo, permette di evidenziare la materialità dell'opera e, di conseguenza, del medium.

Come ha affermato Engberg, infatti:

[611] Cfr. Markku Eskelinen, "Six Problems in Search of a Solution. The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory", *Dichtung Digital*, marzo 2004 http://www.dichtung-digital.de/2004/3/Eskelinen/index.htm URL consultato il 23 febbraio 2019.

[612] ("Estetica del rumore visivo". Traduzione mia). Maria Engberg, "Aesthetics of Visual Noise in Digital Literary Arts", Raine Koskimaa, Markku Eskelinen (a cura di), *Cybertext Yearbook*, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2010 http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/138.pdf URL consultato il 23 febbraio 2019.

[613] ("Definisco l'espressione 'rumore visivo' come una strategia chiaramente definibile che combina lettere con immagini, suoni e, nel caso delle opere digitali, operazioni cinetiche per creare un senso di eccesso". Traduzione mia). *Ibid*., p. 2.

> generally, "visual noise" is, first and foremost, a visual strategy that foregrounds the materiality of the works. [...] Visual noise as a poetic strategy based in hypermediacy [...] (or awareness of the medium).[614]

In secondo luogo, la strategia del *visual noise* consente di realizzare un'opera "nervosa", in cui la visione e la lettura risultano disturbate a vari livelli, fino al caso-limite dell'illeggibilità. In tal modo l'autore intende destabilizzare le modalità di lettura convenzionali: come ha sottolineato Engberg, opere del genere richiedono "an embodied engagement from the reader/user in order for a reading to take place":[615] posto di fronte a un'interfaccia che non sollecita solo la vista, senso che, al contrario, è scoraggiato, il lettore è spinto a mettere in atto altre strategie e può riuscirvi solo imparando a interagire con l'opera, vale a dire mediando tra le possibilità offertegli dall'autore e la propria, personale interpretazione dell'opera: come ha osservato ancora una volta Engberg, "this engagement, in turn, intersects with what the reader/user hears, reads, and sees, and, ultimately, how she understands the meaning(s) of the work".[616] Difatti, nella seconda parte di *Avatar 7*, il lettore può scegliere di non intervenire, "prendendosi il proprio tempo", oppure può interagire, causando l'emergere di nuovi pensieri o il ritorno a uno stato caotico. In tal modo, le modalità di interazione riflettono la tematica principale dell'opera: la costante tensione tra ordine e caos, costrizione e scelta. Per usare ancora le parole di Engberg: "an erratic, unconventional visual layout before the poems come to order, prompts the reader/user to move carefully across the reactive surface"[617] e, di conseguenza, "the literary work's materiality [...] informs the meaning the reader/user makes of the experience of the work".[618]

Per quanto concerne l'aspetto tipografico, la scelta di Gilli di adoperare, nella prima parte, un font che ricorda la macchina da scrivere (*Ill. 10*), può essere interpretata come espressione di un duplice desiderio: da una parte, un omaggio nei confronti del medium cartaceo, e dunque un implicito richiamo alla continuità tra poesie digitali e una tradizione letteraria più antica;[619] dall'altra, l'applicazione dell'animazione e della generatività alle frasi rappresentate con quel font stanno a segnalare le nuove opportunità offerte dai media digitali.

Questa duplice interpretazione coinciderebbe con il punto di vista di Gilli, secondo il quale: "è solamente mettendo le radici nel passato, negli antichi maestri, che la poesia digitale può tentare di

---

[614] ("In generale, il 'rumore visivo' è, prima di tutto, una strategia visiva che mette in primo piano la materialità delle opere. [...] Il rumore visivo come strategia poetica basata sull'ipermedialità [...] (o consapevolezza del medium)". Traduzione mia). *Ibid*., p. 5.

[615] ("Un coinvolgimento fisico da parte del lettore/utente affinché abbia luogo la lettura". Traduzione mia). *Ibid*., p. 1.

[616] ("Questo coinvolgimento, a sua volta, si interseca con ciò che il lettore/utente ascolta, legge e vede e, in definitiva, con il modo in cui comprende i/l significato/i dell'opera". Traduzione mia). *Ibid*., p. 5.

[617] ("Un layout visivo irregolare e non convenzionale che anticipa la messa in ordine delle poesie invita il lettore/utente a muoversi con attenzione attraverso la superficie reattiva". Traduzione mia). *Ibid*., p. 11.

[618] ("La materialità dell'opera letteraria [...] condiziona il significato attribuito dal lettore/utente alla propria esperienza dell'opera". Traduzione mia). *Ibid*., p. 15.

[619] Come è noto, la continuità tra "vecchi" e "nuovi" media rappresenta la caratteristica principale del concetto di "rimediazione" così come concepito da Bolter e Gruisin. Cfr. Jay David Bolter, Richard A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge 1999.

crescere come arte nuova e vitale".[620] In virtù delle caratteristiche summenzionate, *Avatar 7* può essere analizzata solo attraverso il *close reading* e la rilettura: in tal modo è possibile individuare dei motivi all'interno della struttura che consentono di schematizzare il materiale testuale.

Le coppie di frammenti testuali della prima parte, ad esempio, possono essere ricondotti a sei aree tematiche: testi afferenti al corpo, ovvero considerazioni contingenti, legate allo sforzo fisico dell'io narrante;[621] testi che rimandano a esperienze, soprattutto affettive, del passato;[622] pensieri relativi alla quotidianità;[623] consigli dati a se stesso;[624] testi meta-testuali[625] e testi poetici.[626]

I testi che compongono la seconda parte formano invece un percorso che, a partire da opposizioni apparentemente irriducibili, come il corpo ("un corpo che non può fare a meno di esistere / un orologio che batte il suo tempo. Necessariamente") e la mente, il tempo oggettivo ("l'abitudine, un mondo che corre") e il tempo soggettivo, conduce alla consapevolezza che, anche se tutto è effimero,[627] anche se siamo "creature di carne oscillanti", esistono cose,[628] parole, momenti che rendono la vita degna di essere vissuta,[629] in quanto permettono di crearsi un proprio mondo.[630] Ciò è possibile a patto di trovare una propria dimensione, lasciandosi scorrere e non opponendosi al caos, perché in esso è contenuto l'ordine.

In *Parole digitali*,[631] opera realizzata nel 2003 ancora una volta in Flash, Gilli rielabora le medesime tematiche, affidandole però a un processo generativo e a una combinazione mediale diverse.

Parole digitali è una raccolta di dieci poesie, anche se in seguito, ancora una volta, Gilli parlerà più

---

620 Roberto Gilli, "Teoria: note sulla poesia digitale", *op. cit.*

621 Ad esempio: "i piedi vanno bene. Muscoli a posto", "fino a quando questa macchina continua a funzionare", "sentire la schiena rilassarsi".

622 Alcuni esempi: "quello che la mia vita è diventata", "tutti i baci dati. Tutte le lacrime versate.", "impossibile dimenticare lo strappo del velo", "uno sguardo ricordato. Uno sguardo quasi dimenticato", "mi mancano le sue email. Il mio amore scriveva bene", "il cranio, il cervello e i suoi occhi", "tutte le volte che sono morto. Quietamente".

623 Ad esempio: "in questo periodo sto fumando troppo", "le mie mani stanno invecchiando", "tanto tempo che non bacio", "tanto tempo che non penso al suicidio", "non riesco più a innamorarmi", "comprare scarpe nuove", "devo accompagnare a cinema mio nipote".

624 Alcuni esempi: "dovrei osservare di più", "osservare bene questa vita. Non si vive a lungo", "preferire gli antichi maestri alle persone", "non ho fame ma dovrei mangiare", "fallire e tentare. Continuare a tentare", "comprare un cd di Berio. Lui è bravo", "infinite cose. Diventare una spugna", "parlare e camminare. Ascoltare cose tristi", "ascoltare parole di vita quotidiana".

625 Ad esempio: "non abbassare la guardia", "eterni monologhi che si incrociano", "un mondo di parole per costruire un guscio d'esistenza", "io immerso nella memoria", "frammenti di frasi come insetti nell'ambra", "ancora e ancora", "io che non sono altro che passi che scorrono", "non sapere nulla. Funzionare.", "coppia: lama di rasoio. Pericoli necessari", "oscillare tra l'annullamento e la lucidità".

626 Alcuni esempi: "il regno delle tracce mnesiche. Freud credo.", "a volte il cielo sembra puro e perfetto", "l'isola di calipso è l'ombelico del mare", "l'assoluta necessità della carne", "i ricci di Schopenauher", "ci si sopravvive sempre", "noi che siamo corpo. Carne", "le 1000 scuse per accettare le nostre debolezze", "catabasi forse. Rispetto al mio nido almeno", "l'agnosia", "impossibile evitare l'attrazione verso i deliri".

627 "Una bottiglia sospesa sul tavolo", "il mio corpo sospeso nel vuoto", "fumo che si diffonde", "tentativi di comunicazione", "piccoli tentativi di esistenza".

628 "Il cielo fuori dalla finestra", "una farfalla silenziosa", "una nuvola", "un gatto che dorme su un muro".

629 "Attimi che squarciano i veli, attimi che strappano l'abitudine. Pochi istanti [...] con la loro forza silenziosa [...] creano un mondo vivibile". "Nonostante tutto immaginare, nonostante tutto ricordare, nonostante tutto sperare, baciare, stringersi".

630 "Eppure è così dolce osservare il mondo/ osservare me stesso riflettere il mondo/ "osservare quello che è il mio mondo".

631 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/pd/paroledigitali.html URL consultato il 24 febbraio 2019. Per alcuni estratti del testo si rimanda all'*Appendice*.

precisamente di “prosa poetica”,[632] ciascuna delle quali è composta da un numero variabile di strofe (da due a dieci) contenenti a loro volta un numero variabile di frammenti testuali, per un totale di 934 versi. A differenza di *Avatar 7*, le parole non appaiono in forma scritta, ma sono recitate dall'autore; al posto del video vi è poi una grafica che si attiva contemporaneamente alla voce, composta da uno sfondo completamente nero sul quale una sottile linea bianca si muove secondo il moto browniano[633] particolarmente caro a Gilli per le sue caratteristiche estetiche e filosofiche;[634] infine, in sottofondo si sente una sorta di scampanellio, come piccoli pezzi di vetro e metallo che si urtano. Anche in questo caso l'opera può essere divisa in due parti: nella prima, dalla durata di un'ora circa, le poesie vengono riprodotte in ordine sequenziale; nella seconda, i singoli versi (e non le intere sequenze) sono ricombinati in modo casuale. Mentre, nella prima fase, il passaggio da una stanza all'altra è indicato da una breve pausa della voce recitante e dalla forma circolare assunta della linea per qualche secondo (*Ill. 18*), la transizione verso la seconda parte combinatoria non viene segnalata in alcun modo. La coerenza è stata preservata concependo i versi “come atomi di una galassia di sensazione (il nucleo poetico della stanza), senza una precisa sequenza narrativa o pseudo-narrativa che li leghi”.[635] Alla generazione in tempo reale sono stati inoltre affidati il volume, i canali audio destra/sinistra e i percorsi tracciati dalla linea bianca. Questi ultimi possono assumere motivi diversi, come spirali simili a scarabocchi o a “volute di fumo negli occhi” (*Ill. 15*), filamenti che si sviluppano in lunghezza, spesso passando da un bordo all'altro dello schermo (*Ill. 16*) o andamenti “nervosi” che ricordano l'elettroencefalogramma (*Ill. 17*).

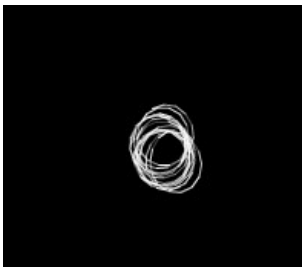


Illustrazione 15: Roberto Gilli, Parole digitali. Linea “a scarabocchio”

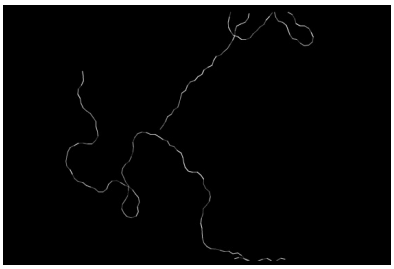


Illustrazione 16: Roberto Gilli, Parole digitali. Linea oltre i bordi

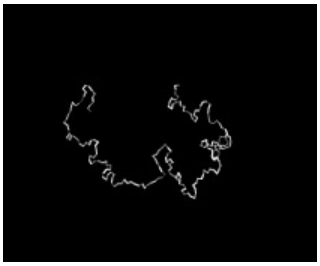


Illustrazione 17: Roberto Gilli, Parole digitali. Linea “a elettroencefalogramma”

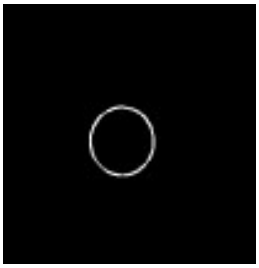


Illustrazione 18: Roberto Gilli, Parole digitali. Linea circolare

Benché sembrino casuali, i percorsi tracciati dalla linea rispettano in realtà dei parametri specifici, in quanto a ogni stanza è associata a un particolare tipo di linea: i percorsi rappresentano quindi “una sorta di metafora visiva del flusso verbale che l'opera genera”.[636]

[632] Roberto Gilli, “Parole digitali. Scheda dell'opera”, *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/pd_scheda.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

[633] Il moto browniano è associato al movimento disordinato di piccole particelle presenti nei fluidi e, più in generale, viene adoperato per descrivere l'andamento temporale di una classe molto ampia di fenomeni casuali (come i mercati finanziari). Dal moto browniano è derivata la teoria sulla struttura atomica della materia.

[634] Cfr. Roberto Gilli, “Parole digitali. Scheda dell'opera”, *cit*.

[635] *Ibid*.

[636] *Ibid*.

Tale flusso, come dicevamo, riprende le tematiche già affrontate in *Avatar 7*, prima tra tutte quella del corpo, al tempo stesso meccanismo fisico[637] e metafora di un organismo più grande, "il mondo che crea e funziona". Tornano i riferimenti alla vita quotidiana e ai piccoli oggetti che danno senso alla vita;[638] i consigli dati a se stesso in forma di verbi all'imperativo o all'infinito;[639] gli inserti meta-testuali;[640] i riferimenti alla fugacità, alla sospensione degli oggetti e degli stati emotivi, che si riflettono in una modalità espressiva costituita da tentativi, balbettii, "bozzoli di meccanismi" ai quali il lettore, come l'autore, è chiamato a ridare un senso. Più insistiti invece, rispetto all'opera precedente, i rimandi alla musica,[641] all'alcool,[642] al fumo[643] e in generale a stati alterati della mente in grado di fornire prospettive altre su questa realtà.

Come lo sciamano a cui Gilli fa riferimento nel saggio, "Scrittura orale", strategia di cui *Parole digitali* rappresenta un chiaro esempio, così l'autore riesce a stabilire un contatto intimo e multi-sensoriale con l'ascoltatore; tuttavia, se nel saggio Gilli ha sottolineato l'inedita libertà di fruizione consentita dalle poesie digitali generative, in *Parole digitali* disattende tali aspettative, non concedendo al lettore alcuna possibilità di intervento. In tal modo, l'autore evidenzia il carattere performativo della poesia, il suo essere un evento unico e vivo che non può essere interrotto; tale aspetto viene ulteriormente enfatizzato all'interno dell'opera, mediante la ripetizione quasi ossessiva di avverbi di tempo e luogo ("qui", "il tempo vive / qui ora") e di verbi sensoriali ("ascolta", "vedi"). Difatti, a differenza di *Avatar 7*, in *Parole digitali* non vi è un conflitto tra diverse temporalità, ma vi è la messa in scena di un unico, incessante flusso che non può essere interrotto: l'impossibilità del lettore di controllare l'opera riflette quindi la condizione dell'autore stesso, il quale, dopo aver inizialmente imposto un ordine, lascia che sia la macchina a ricombinare le sue parole, ponendosi così, nella seconda parte, sullo stesso piano del lettore, in quanto entrambi sono a conoscenza del testo di partenza, ma non possono prevedere quello di arrivo.

Negando e limitando il controllo sull'opera, dunque, Gilli realizza un meccanismo ipnotico, che

[637] "Respirare, essere una macchina, funzionare", "qui con il mio corpo", "questo corpo vive", "un corpo caldo", "le mie gambe sorreggono", "il mio cuore batte", "il mio cervello elabora", "le mie braccia oscillano", "dolore leggero alle ginocchia", "ossa delle mani sofferenti", "occhi per vedere la bellezza", "occhi per vedere il vuoto".

[638] "Una falena sulla lampada", "come una farfalla nell'aria", "come un insetto sulla foglia", "un pacchetto di fazzoletti di carta", "un computer palmare", "quattro candele quasi finite", "un sapone", "un libro di poesie", "un manuale di programmazione", "ritagli di giornale", "un libro sui nuovi media", "due batterie", "una lampadina rotta", "fogli sulle pareti", "una rivista di neuroscienze".

[639] "Aspetta", "essere storia", "sentire il mondo", "ascoltare e essere", "dire e essere", "nient'altro che essere", "comprendere", "assaporare", "ascoltare il corpo", "stupirsi", "fare cose e scoprirsi innamorati", "scrivere codice", "preparare dolci per i bambini", "fare semplicemente cose", "crescere e mescolarsi", "sentire sempre tutto l'universo, in ogni cosa".

[640] "Memorie si muovono come gattini", "creare mondi dotati di senso", "parole scorrono", "frammenti di mondo", "esaurire / sussurrare / l'assoluta complessità / questo mondo infinito", "pensieri come disegni", "sussurri di vita", "vita sussurrata", "una delle mille stanze", "le parole sbocciano", "note come pensieri", "gli oggetti osservano", "piccole note dentro il cervello", "frammenti di passato", "segni di mondi", "i pensieri sfumano", "questo mondo / linee intrecciate / questa vita / una rete di eventi", "cuore pulsante / tutto questo / flusso / flusso continuo / grumi di memorie", "decidere di creare un senso", "ricostruire possibili percorsi", "ogni frammento un passo", "se questa è la vita / se questo è il senso arbitrario / senza decisione / ancora e sempre / dentro l'infinito vuoto / ancora e sempre / tutto è risultato del passato".

[641] "Musica di Bach", "musica di Chopin".

[642] "Una bottiglia di vino aperto", "un martini cocktail", "cognac e sigarette".

[643] "Una busta di tabacco", "cartine di sigarette", "tre accendini", "un portacenere".

enfatizza le costanti oscillazioni tra ordine e caos, speranza e disperazione, vita e morte: ancora una volta, le illusioni che ci auto-imponiamo sono i soli strumenti che ci permettono di sopravvivere, e cioè funzionare secondo le nostre proprie leggi, per continuare, assurdamente, "a esistere, ogni infinito giorno", come tutte le cose di "questa vita assolutamente sacra, questa vita assolutamente vuota".

Le tecniche esplorate in *Avatar 7* e *Parole digitali* vengono riprese e rese ancora più complesse nell'ambizioso progetto "Quattro uomini",[644] una raccolta di quattro poemi digitali generativi per DVD video: *L'uomo con una radio nella testa*,[645] *L'uomo che muta con lo sguardo il mondo*,[646] *L'uomo che oblia ogni giorno la vita*[647] e *L'uomo che danza con la sua memoria*.[648] Le quattro opere esplorano i rapporti tra interno/esterno e assimilazione/accomodamento attraverso una struttura che, similmente alle opere discusse in precedenza, alterna parti fisse e casuali, per cui ogni fruizione sarà unica e non esaurirà mai tutte le combinazioni possibili.

L'uomo con una radio nella testa affronta il binomio esterno/assimilazione: un uomo si rifugia in casa nel tentativo di impedire che la propria soggettività venga pervasa dal caos del mondo esterno; tuttavia il mondo invaderà progressivamente i suoi pensieri finché, nell'epilogo, l'uomo accetta il proprio fato abbandonando ogni difesa, "diventando un pazzo o forse un santo".[649]

L'opera si avvale di diversi codici espressivi: la voce, il video e un sottofondo audio, con modalità che variano in base alle due entità di volta in volta protagoniste, vale a dire l'uomo e la realtà esterna. La voce di Gilli declama versi metricamente differenti; in particolare la sestina lirica con rime a retrogradazione incrociata per le scene in cui si esprime l'io del protagonista; il sonetto[650] per le scene in cui è invece il mondo esterno a prevalere e gli endecasillabi dattili per il breve epilogo, secondo una struttura sestina-sonetto-sestina-sonetto finale-epilogo. Le sestine, dieci in tutto, seguono una sequenza fissa; al contrario il programma sceglie in modo casuale nove dei tredici sonetti disponibili, a eccezione dell'ultimo, che viene sempre riprodotto. Il sistema genera pertanto un totale di venticinque scene, potendo contare su oltre dieci miliardi di combinazioni possibili. Il video associato alle sestine mostra un uomo che tocca, sfiora e trattiene tra le mani diverse parti della zona superiore del proprio corpo nudo (*Ill. 19*), con l'inquadratura frontale che progressivamente si concentra verso particolari sempre più piccoli (dal mezzobusto, al volto, alle labbra), a indicare il graduale ridimensionamento dell'io del protagonista (*Ill. 20*).

Il video è in bianco e nero, ma presenta una risoluzione maggiore rispetto a quello di *Avatar 7*,

644 Per la trascrizione dei testi si rimanda all'*Appendice*.

645 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/videoonline/videolurt01.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

646 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/4uomini/umsm/umsm.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

647 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/videoonline/videolog01.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

648 http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/videoonline/videoudam01a.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

649 Roberto Gilli, "L'uomo con una radio nella testa", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/4uomini/lurt/lurt.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

650 "Il sonetto ha forma ABBA ABBA CDE DCE. Un'eccezione è rappresentata dall'ultimo sonetto che, in quanto 'ponte' verso l'epilogo, presenta identità tra unità metrica e sintattica, e presenta pertanto dattili e una medesima rima tra la metà del decimo verso e il primo, creando quindi una struttura circolare. Roberto Gilli, "L'uomo con una radio nella testa. Scheda dell'opera", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/4uomini/lurt/lurt_scheda.html URL consultato il 24 febbraio 2019.

anche se la nitidezza è ancora una volta compromessa da un particolare effetto, una sorta di "eco visiva" come l'ha definita lo stesso autore,[651] per cui l'immagine risulta stratificata, un riferimento questo alla manipolazione del flusso temporale generata dalla lotta tra l'uomo e la realtà esterna.

Illustrazione 19: Roberto Gilli, L'uomo con una radio nella testa. Corpo a mezzobusto

Illustrazione 20: Roberto Gilli, L'uomo con una radio nella testa. Particolare corpo

Il video associato ai sonetti è invece a colori e riprende luoghi reali legati all'acqua (*Ill. 21*) e all'aria (*Ill. 22*) mentre, nell'ultima scena, vengono riprodotte una serie di immagini statiche riferite alla terra; il collegamento con l'elemento mancante, il fuoco, è indicato dallo stesso autore, che lo identifica nella mente o nel corpo del protagonista.[652]

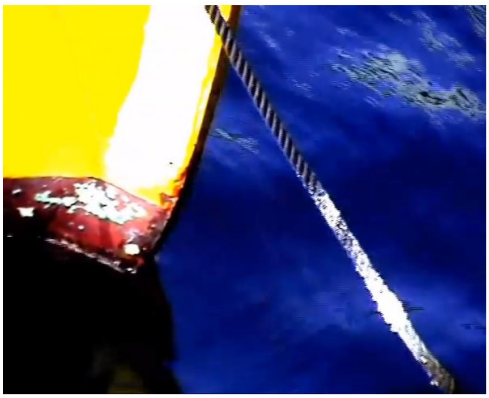


Illustrazione 21: Roberto Gilli, L'uomo con una radio nella testa. Riferimenti all'acqua

Illustrazione 22: Roberto Gilli, L'uomo con una radio nella testa. Riferimenti all'aria

Il sottofondo sonoro, infine, è composto dai segnali prodotti da una radio non sintonizzata, nelle scene con le sestine, a indicare appunto la momentanea assenza del mondo esterno nella mente del protagonista e dalla radio che presenta invece una qualche sintonizzazione, nelle scene con i sonetti. Tornano in quest'opera alcune immagini[653] e strategie formali adottate nelle opere precedenti, come

[651] Roberto Gilli, "L'uomo con una radio nella testa", *cit.*

[652] Sul sito web dell'autore è possibile visualizzare alcuni *screenshot*, scaricare l'intera opera in formato mp3 (perdendo la struttura generativa) oppure vedere l'opera online.

[653] Tornano, ad esempio, la vecchia con il bastone, la farfalla e la grondaia ("Il mio nido aperto in grandiosa grondaia ora si muta") già presenti in *Parole digitali*.

il cospicuo utilizzo di similitudini,[654] metafore,[655] suggestioni sinestetiche,[656] inserti meta-testuali[657] e lunghi elenchi di oggetti d'uso comune.[658]

Le differenze principali riguardano invece i codici visivi: se in *Parole digitali* il flusso mentale era stato affidato a una grafica minimalista, in questo caso si assiste al ritorno del corpo, un corpo che, con una scelta opposta a quella effettuata in *Avatar 7*, viene ripreso dalla vita in su e senza abiti: se prima il corpo della terra veniva attraversato frettolosamente da piedi schermati, ora è il corpo dell'uomo, finalmente messo a nudo, a essere tastato dalle mani dello stesso uomo, un toccare che è prima di tutto un testare il funzionamento di quel meccanismo (potremmo parlare quindi di gesti in funzione fatica), un corpo grigio contro i colori decisi e accesi del mondo esterno, ma che, come quest'ultimo, appare fluido, scoperto e da scoprire.

L'uomo che muta con lo sguardo il mondo è associato al binomio esterno/accomodamento e, al contrario dell'opera precedente, l'ordine catalogante del protagonista, un collezionista di sassolini, avrà la meglio sul caos del mondo, che verrà racchiuso in un'ontologia universale. L'opera è composta da una successione di dieci terzine, i cui accenti secondari vanno dall'uniformità più rigida alla totale libertà, per poi tornare all'uniformità, riprendendo così il percorso ordine-disordine-ordine della trama.

Anche in questo caso, una parte dell'opera segue una sequenza fissa (le prime due terzine e le ultime due), mentre la parte centrale, in cui è più marcata la commistione tra mente ed esterno, riproduce in modo casuale sei tra le diciotto terzine possibili, per un totale di 144 combinazioni. Allo stesso modo, la parte iniziale e quella finale presentano un sottofondo sonoro composto da flussi di note sintetiche a cui si sovrappongono, nella parte centrale, rumori registrati afferenti alla realtà quotidiana (automobili, voci indistinte). A differenza dell'opera precedente, il video è stilisticamente omogeneo e mostra dei luoghi pubblici, come l'esterno di una casa o una strada, attraversati da persone velocizzate al punto da apparire trasparenti, simili a fantasmi (*Ill. 23* e *24*).

[654] Alcuni esempi: “Come superstite vago disperso. / Strade seguendo di piccole tracce”, “Corpo che si disperde facendosi spugna. / Come medusa nel mare”, “Sono nella città e assorbo piano senza filtri il mondo / e la mia vita vivo come flusso e come mare fondo senza senso”.

[655] Ad esempio: “Essere solo un simulacro voglio”, “Sono solo un frammento vago e perso”.

[656] Ad esempio la frase “ogni tocco tenue della vista”, pronunciata mentre il video inquadra le mani che si toccano con le dita che si incrociano.

[657] “Vuoto e pensieri che sfuggono da ogni tana”, “tempo che ridiventa eterno”, “E non rimane alcun dentro e alcun fuori”, “Tutti i frammenti diventano porte”.

[658] Ad esempio: “ombre”, “posate”, “voci”, “suoni”, “gatti”, “ruggine”, “terra e passi”, “corpi malati nel buio distesi / abiti appesi”, “crepe nel muro”, “cicche”.

Illustrazione 23: Roberto Gilli, L'uomo che muta con lo sguardo il mondo. Passanti-fantasmi (1)

Illustrazione 24: Roberto Gilli, L'uomo che muta con lo sguardo il mondo. Passanti-fantasmi (2)

L'uomo che muta con lo sguardo il mondo è l'unico dei quattro poemi della raccolta a non essere disponibile integralmente sul sito web dell'autore, per cui è possibile visualizzare soltanto due sequenze, la numero sette[659] e la numero nove.[660]

In *L'uomo che oblia ogni giorno la vita*, per la prima volta, l'esterno scompare per far posto a una lotta, tutta interiore, tra memoria e oblio. La struttura è composta da tre parti e da una conclusione: nella prima parte, il protagonista osserva delle vecchie fotografie, tentando di trovare in esse delle memorie che possano fondarlo come persona; nella seconda parte, l'uomo prende coscienza di non ricordare nulla di realmente importante, ma la sua esistenza gli appare come un susseguirsi di azioni che non lasciano nessun vero segno; nella terza parte, il protagonista si lascia andare a un sogno che assume i tratti di un viaggio metaforico, mentre, nella conclusione, l'uomo dimentica sia il suo passato, sia la sua ricerca, riprendendo la routine quotidiana. L'oblio, uno dei doni distribuiti da Prometeo agli esseri umani,[661] viene dunque presentato nella sua duplice veste, distruttrice, in quanto impedisce la ricostruzione del senso e del sé, e salvifica, sia perché elimina la sensazione dell'assenza di senso, sia perché conferisce il vuoto necessario ad accettarsi.

Anche in questo caso, i diversi elementi strutturali vengono resi da forme metriche differenti: quattordici sonetti per le prime due parti, sei ottave per la parte relativa al sogno e un sonetto "atipico"[662] per la conclusione, per un totale di 20 poesie e 256 combinazioni possibili. Ancora una volta, la voce dell'autore si sovrappone a un tessuto sonoro e a brevi video, che variano in base alla struttura. Nelle prime due parti, l'audio è composto dal missaggio di quattordici suoni legati al mondo esterno e modellati sull'andamento ritmico del sonetto; nella terza parte il missaggio è

[659] La *Terzina07* mostra l'immagine fissa di un balcone, provvisto di inferriate e di un vaso di fiori, davanti al quale passeggiano alcune persone. È possibile sentire i versi degli uccelli e un suono che ricorda i gemiti femminili.

[660] La *Terzina09* presenta l'immagine fissa di una strada, attraversata ancora una volta da passanti resi semi-trasparenti; sui muri, per strada, sono appesi dei cartelli che segnalano i saldi.

[661] Cfr. Roberto Gilli, "L'uomo che oblia ogni giorno la vita: scheda", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/4uomini/log/log_scheda.html URL consultato il 26 febbraio 2019.

[662] Come ha scritto lo stesso Gilli, tutti i sonetti posseggono una struttura ABBA ABBA CDE DCE a esclusione dell'ultimo, "che presenta tutte le rime uguali nella fronte (è il ritorno alla vita, all'indifferenziato fare quotidiano) e struttura regolare, analoga ai sonetti precedenti, nella sirma". *Ibid*.

relativo a quattro suoni afferenti il corpo (diversi ritmi del battito del cuore), anch'essi modulati sull'andamento delle terzine, mentre nelle scene di transizione e nella conclusione, i suoni del mondo e quelli del corpo si sovrappongono. Il flusso visivo delle prime due parti mostra frammenti sfocati di vita quotidiana (*Ill. 25*), il cui grado di indeterminazione aumenterà con la consapevolezza del protagonista dell'irrilevanza del suo passato. Nei tre punti di snodo (la prima scena, la separazione tra la prima e la seconda parte e l'ultima scena della seconda parte), essendo collegati al tentativo di "vedere dietro", mostrano riprese di uno specchietto retrovisore (*Ill. 26*). L'entrata e l'uscita dal sonno hanno presentano una corsa in automobile al tramonto (*Ill. 27*) e all'alba (*Ill. 28*), mentre le scene del sogno mostrano fuochi industriali (*Ill. 29*) e visioni surreali di boschi e uccelli dai volti umani. Le scene legate al tentativo di ricordare sono in bianco e nero, quelle legate al sogno sono a colori e l'ultima (quella della realtà) in un colore molto sbiadito. La visione di una donna (*Ill. 30*) ritorna in tutte le parti visive, tracciando un tema nascosto alla coscienza stessa del protagonista.[663]

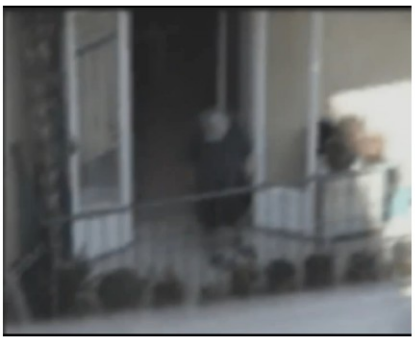


Illustrazione 25: Roberto Gilli, L'uomo che oblia ogni giorno la vita. Vita quotidiana

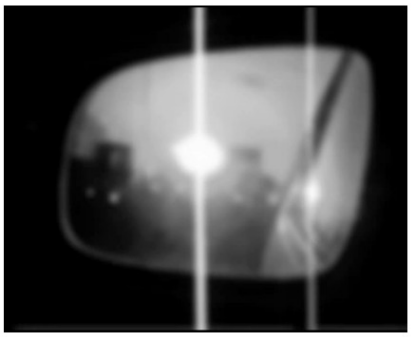


Illustrazione 26: Roberto Gilli, L'uomo che oblia ogni giorno la vita. Specchietto retrovisore

Illustrazione 27: Roberto Gilli, L'uomo che oblia ogni giorno la vita. In automobile di notte

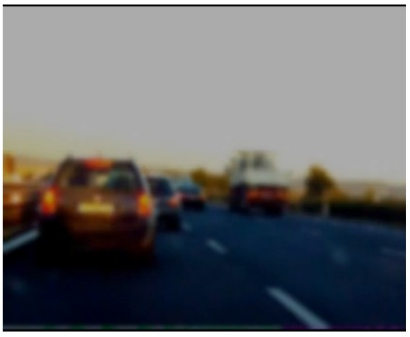


Illustrazione 28: Roberto Gilli, L'uomo che oblia ogni giorno la vita. In automobile all'alba

Illustrazione 29: Roberto Gilli, L'uomo che oblia ogni giorno la vita. Fuochi industriali

Illustrazione 30: Roberto Gilli, L'uomo che oblia ogni giorno la vita. Volto di donna

Affiorano, ancora una volta, le tematiche del corpo-automa,[664]del sogno[665] che, come il fumo e l'alcool, "soffoca la tenace assenza di risposte" e "scioglie ogni violenza", le immagini delle crepe e

[663] All'indirizzo http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/4uomini/log/log.html è possibile scaricare la versione audio in mp3 e vedere il video online. URL consultato il 26 febbraio 2019.

[664] Ad esempio: "Come un automa il corpo sbriga muto le sue faccende, pensa a cosa fare, cosa dire, osserva la vita che procede impegnata".

[665] Ad esempio: "Sono un bozzolo che incosciente dal sogno attende di essere vinto".

delle meduse e quelle suggestioni meta-testuali[666] che invitano il lettore a misurare, sempre e con attenzione, l'azione e la riflessione, la ricerca di senso e l'attesa che sia il senso a trovarci.

Analogamente all'opera precedente, *L'uomo che danza con la sua memoria* affronta la tematica della costruzione del sé attraverso l'interpretazione del proprio passato: un uomo, la cui esistenza è sospesa nel vuoto dell'assenza di senso, trae dall'autoritratto del defunto padre una forza vitale inaspettata. Tuttavia, a differenza de *L'uomo che oblia ogni giorno la vita*, il protagonista riesce a ridare un senso alla realtà esterna attraverso una danza "che distrugge e genera il mondo", non perché questo senso esista realmente, ma perché l'uomo comprende che, citando Josè Saramago: "viviamo chiusi in una stanza e dipingiamo il mondo e l'universo sulle pareti".[667] L'uomo comprende poi che quelle creazioni non sono che una delle infinite declinazioni del suo mondo; interrompe pertanto la sua genesi privata per cancellare ogni cosa e ricominciare a creare la propria identità. Questo poema è l'unico dei quattro ad avere una struttura ciclica: il sistema è infatti chiuso in un loop di vuoto-creazione-cancellazione affidato a cerchi paralleli di poesie e a flussi continui audio e video. Un singolo ciclo è formato da dodici scene scelte casualmente dal programma, per un totale di 104.976 possibili combinazioni in ogni ciclo. Essendo un loop, l'opera può terminare solo quando lo stabilisce il lettore (azione possibile in ogni momento attraverso l'opzione "menu"). La metrica scelta da Gilli, una variazione della sestina lirica, e il tipo di rima garantiscono la stabilità del sistema, rendendolo valido per qualsiasi combinazione. La traccia audio presenta un suono "nebbioso", un fischio ritmico che ricorda le onde del mare, al quale si sovrappone, nella scena della danza, una versione remixata, ma comprensibile, di *O' sole mio* di Enrico Caruso. Il video mostra in primo piano un uomo che passa dall'immobilità iniziale a una danza sempre più sfrenata, ma composta; sullo sfondo si alternano una nebbia indistinta, l'autoritratto del padre ripreso da diverse angolazioni (*Ill. 32*) e l'interno di un edificio industriale luminoso, ma semi-distrutto (*Ill. 33*), sulle cui pareti appaiono progressivamente dei quadri raffiguranti dei disegni dai colori vivaci[668] e dai soggetti surreali e a tratti inquietanti (*Ill. 31*).

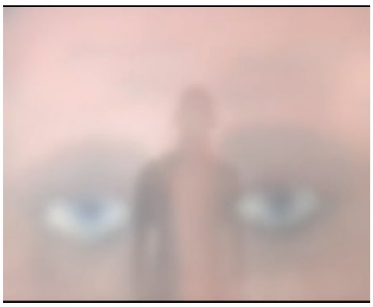


Illustrazione 31: Roberto Gilli, L'uomo che danza con la sua memoria. Autoritratto del padre

Illustrazione 32: Roberto Gilli, L'uomo che danza con la sua memoria. Edificio industriale

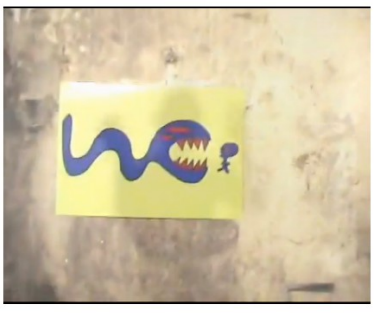


Illustrazione 33: Roberto Gilli, L'uomo che danza con la sua memoria. Quadro (particolare)

[666] Ad esempio: "Respiro adesso e nessuna parola ricerco. Espiro il passato in lente spirali, in lenti pensieri opachi"o "Come lombrichi attorcigliati i pensieri si pensano in cammino", parole queste che sembrano rimandare anche al moto browniano della linea in *Parole digitali*.

[667] Josè Saramago, *Storia dell'assedio di Lisbona*.

[668] I disegni sono opera dello stesso Gilli e furono inseriti in un altro DVD video generativo dal titolo *Disegni dinamici*, pubblicato dall'autore nel 2003. Alcuni disegni sono visibili sul sito web di Gilli, all'indirizzo http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/dd.html URL consultato il 26 febbraio 2019.

Nella sua antologia, dunque, Gilli mette in scena il percorso della formazione del sé, un percorso doloroso e infinito, in quanto basato sulla lotta continua tra forze opposte: come abbiamo visto, infatti, l'io del primo uomo svanisce, assimilato dall'esterno; l'io del secondo resiste, perché accomoda l'esterno; l'io del terzo svanisce, assimilato dall'interno; l'io del quarto resiste, perché accomoda l'interno. La rigidità della metrica e della struttura che contraddistingue tutti i poemi rappresenta il tentativo di imporre un ordine in un mondo disordinato, ma è soprattutto il presupposto indispensabile per una casualità efficace: le strategie formali riflettono dunque pienamente il concetto che permea l'antologia, vale a dire l'impossibilità di una separazione netta tra ordine e caos, dal momento che entrambi concorrono a dare forma al mondo e al proprio io. Per tale motivo, le immagini associate al corpo e al passato degli uomini sono rappresentate in bianco e nero, quelle relative al mondo esterno presentano inserti non-realistici (come i passanti-fantasmi) e solo le visioni associate al sogno sono vivide: è solo quando smettiamo di rincorrere il senso e ci predisponiamo ad accoglierlo, sospendendo il giudizio, che possiamo accettare noi stessi e la realtà, riscoprendo il piacere del cogliere l'ordine del caos e il caso dell'ordine.

Le opere generative di Gilli si distinguono da quelle dello stesso genere prodotte in questo periodo, in Italia e all'estero, per la centralità riservata al corpo, un corpo che, pur concepito come un meccanismo o un automa, possiede una propria fisicità e non è mai disgiunto dalla mente; anzi, come risulta particolarmente evidente in *Avatar 7*, spesso è proprio l'attività motoria a stimolare quella mentale. Il corpo espresso da Gilli ricalca il concetto di *embodiment* sviluppato da Katherine Hayles nel suo famoso saggio *How We Became Posthuman*,[669] un concetto basato appunto sull'imprescindibilità dell'interconnessione con la mente e dell'influenza della tecnologia sull'uomo. L'e*mbodiment* permette di superare il concetto di "body", considerato da Hayles una costruzione logico-idealistica, una forma pura destinata pertanto a perpetuare quel dualismo tra materiale e immateriale e tra *res cogitans* e *res extensa* diffuso dalla terza fase della cibernetica, quella della virtualità che, trascurando la relazione mente-corpo, ha considerato la mente come luogo privilegiato della coscienza, ipotizzando al contempo che quest'ultima potesse essere ridotta a un insieme di informazioni che sarebbe stato pertanto possibile far migrare su altri supporti (il cosiddetto *mind uploading*). È su tali presupposti che le tecnologie informatiche hanno creato quelli che Hayles ha definito "flickering signifiers", significanti intermittenti "characterizes by their tendency toward unexpected metamorphoses, attenuations, and dispersions":[670] dissociati dalla materialità, questi significanti diventano fluidi e mutanti, in quanto esposti ai continui cambiamenti del complesso sistema cibernetico di cui fanno parte e che comprende altre due entità similmente fluide e mutanti, due "flickering signifiers" dunque, o cyborg, vale a dire l'autore, che è tale in quanto possiede le chiavi d'accesso all'informazione (è quindi un hacker) e il lettore, che è colui che

[669] N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago 1999.

[670] ("Caratterizzati dalla loro tendenza verso metamorfosi inaspettate, attenuazioni e dispersioni". Traduzione mia). *Ibid*., p. 30.

è in grado di decodificare i codici (è quindi un decoder). In base alle tesi di Hayles, potremmo ipotizzare che, tra le ragioni dell'aumento di opere generative in questo periodo, vi sia l'effetto delle mutazioni a cui sono soggetti i significanti, l'autore e il lettore, mutazioni che rivelano "il potenziale produttivo della casualità".[671] Il binomio ordine/casualità, diffusosi con lo sviluppo dell'informatica di massa, è diventato infatti cruciale in questi anni, al punto da essere percepito come più reale dell'approccio pre-digitale fondato sul binomio presenza/assenza:

> the changing models of signification affect the codes as well as the subjects of representation. Cyberspace defines a regime of representation within which pattern is the essential reality, presence an optical illusion. Data are humanized, and subjectivity is computerized, allowing them to join in a symbiotic union whose result is narrative.[672]

Al contrario, Hayles e Gilli sviluppano l'idea di un corpo pienamente postumano in quanto in grado di sintetizzare le opposizioni presenza/assenza e ordine/casualità, conferendo una dimensione (paradossalmente) umanistica, e umana, alla produttività della casualità.

Un altro elemento di cui Gilli mostra la fecondità espressiva è il loop: tecnica alla base di tutte le pratiche pre-cinematografiche, la riproduzione di brevi sequenze circolari fu poi relegata alle arti minori in seguito all'avvento del cinema che, come ha osservato Manovich, ha voluto piuttosto evitare le ripetizioni, in quanto "come tutte le forme narrative occidentali, […] ha rappresentato la vita umana come una progressione lineare, costituita da numerosi eventi unici".[673]

Con l'introduzione, nel 1991, di QuickTime, il lettore multimediale della Apple che integrava direttamente nell'interfaccia il comando "loop", tale pratica è tornata nuovamente in auge nel digitale, consentendo agli artisti di sviluppare nuove forme narrative basate su un'estetica spaziale (combinazione di immagini simultanee e coesistenti), piuttosto che temporale (come il montaggio lineare cinematografico), che si rifà a una nozione di tempo circolare, in cui cadono i concetti di inizio, fine e durata, in quanto le infinite ripetizioni possono essere interrotte solo dal fruitore (o da un calo di tensione).

Gilli si avvale del loop per generare molteplici effetti di senso: in *L'uomo che danza con la sua memoria*, ad esempio, esso è assunto come metafora del desiderio umano, un desiderio che non può essere mai completamente soddisfatto; in *Parole digitali*, invece, l'imprevedibilità con cui le schermate contenenti il loop possono manifestarsi introducono un elemento di irregolarità, tipicamente umano, all'interno di una struttura che è al contrario alla base della programmazione informatica: come ricorda ancora Manovich, "programmare significa alterare lo scorrimento lineare

[671] ("The productive potential of randomness". Traduzione mia). *Ibid*., p. 33.

[672] ("I modelli mutevoli di significazione influenzano i codici così come i soggetti della rappresentazione. Il cyberspazio definisce un regime di rappresentazione entro il quale il pattern è la realtà essenziale e la presenza un'illusione ottica. I dati sono umanizzati e la soggettività è computerizzata, consentendo loro di congiungersi in un'unione simbiotica il cui risultato è narrativo". Traduzione mia). *Ibid*., p. 39.

[673] Lev Manovich, "Cos'è il cinema digitale?", *Trax*, s.d. http://www.trax.it/lev_manovich.htm URL consultato il 26 febbraio 2019.

dei dati attraverso delle strutture di controllo – come 'se/allora' e 'ripeti/mentre' – e il loop è la più elementare tra quelle strutture".[674] Il ricorso alle ripetizioni continue consente, allora, anche di palesare la natura artificiale del dispositivo che, a differenza del cinema, non intende presentarsi come mezzo di registrazione della realtà e ha subordinato pertanto il fotografico e il cinematografico al pittorico e al grafico: parafrasando nuovamente Manovich, il quale cita a sua volta Dziga Vertov, nel digitale non siamo più in presenza di un occhio cinematografico, ma di un pennello cinetico e tale mutato approccio consente ai nuovi media di andare oltre il realismo e la narrazione lineare.

3.3.2. Generatività e interattività

Come abbiamo osservato, la pubblicazione sul web non ha solo consentito di raggiungere un pubblico potenzialmente molto ampio di lettori, ma ha soprattutto messo in condizione questi ultimi di contribuire, attraverso le loro azioni, allo sviluppo delle opere.

È opportuno specificare che il termine "interattività" non riguarda genericamente tutte quelle attività che coinvolgono direttamente l'utente (interattività non è partecipazione) ma si applica più precisamente a quelle situazioni in cui le azioni degli utenti vengono codificate digitalmente e utilizzate, in tempo reale o in seguito, nel corso dell'evento.[675] Interattività è dunque "la misura dell'abilità potenziale di un medium di mettere in grado l'utente di esercitare un'influenza sul contenuto e/o sulla forma della comunicazione mediata".[676] Occorre quindi distinguere l'interattività dall'interazione: la seconda riguarda il rapporto umano-umano, è ambito di studio delle scienze sociali e utilizza il computer esclusivamente in funzione trasmissiva (lo scambio di informazioni e la costruzione di relazioni interpersonali, così come avviene, ad esempio, nelle chat, nelle email e sui social network); l'interattività, invece, si riferisce al rapporto umano-computer, nasce concettualmente nell'ambito della cibernetica[677] e utilizza il computer in funzione principalmente elaborativa (appunto perché gli input dell'utente vengono rielaborati e restituiti all'utente).[678]

Nei primi anni del web a diffondersi furono soprattutto le opere riconducibili alla categoria definita

---

[674] *Ibid*.

[675] Cfr. Paolo Rosa e Andrea Balzola, *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano 2010, pp. 19, 92-93.

[676] Cfr. Jens F. Jensen, "Interactivity. Tracking a New Concept" in "Media and Communication Studies", *Nordicom Review,* n.1, 1998, p. 183.

[677] Come abbiamo visto, la disciplina fondata da Norbert Wiener si fondava appunto su un nuovo approccio nei confronti del computer, considerato non più una macchina per il calcolo, ma una macchina per la comunicazione. In questo passaggio dal modello meccanico al modello comunicativo, il feedback si è trasformato in messaggio: "il feedback è il fulcro della nuova scienza in cui sono le connessioni che contano e non il contenuto". Da questa evoluzione del concetto di feedback ha avuto origine l'idea di una forma di interattività sostenuta dalle macchine. Cfr. Mario Ricciardi, "Uomini e macchine. Società, comunicazione e informatica", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne editrice, Roma 2015, pp. 35-36.

[678] Cfr. Giulio Lughi, "Interactive Storytelling", *ibid*., pp. 174-175.

da Giulio Lughi "Interactive Storytelling[679] partecipativo",[680] opere cioè basate più sull'interazione che sull'interattività propriamente detta. Più precisamente, Max Giovagnoli[681] distingue il modello partecipativo, afferente a quelle opere che si sviluppano in modo autonomo su canali non-ufficiali, (ad esempio le *fan fiction*), e il modello collaborativo, in cui i partecipanti interagiscono in spazi controllati e dedicati. Quest'ultimo è stato il modello scelto da Nanette Wylde per *Hayku*,[682] un generatore automatico pubblicato sul proprio sito web nel 2001 e oggi ancora visibile: in una nota[683] l'autrice invitava infatti la "net audience" a comporre e inviare singoli versi o interi haiku, che sarebbero entrati poi a far parte del database e selezionati in modo casuale dal programma assieme a quelli realizzati da Wylde e dagli altri utenti.

Meno numerose, perché tecnicamente molto più complesse, le opere afferenti all'"Interactive Storytelling computazionale",[684] approccio orientato alla modellizzazione, formalizzazione e visualizzazione dei processi narrativi, che si avvale in modo cospicuo degli studi nell'ambito dell'informatica. Un esempio è rappresentato da *Concatenation*,[685] poesia realizzata da Geniwate nel 2005, i cui algoritmi sono stati utilizzati anche per la succitata *When You Reach Kyoto*.[686] In questo caso gli utenti potevano intervenire direttamente nell'opera cancellando, interamente o parzialmente, il testo che progressivamente si accumulava sullo sfondo di un riquadro verde e i cui colori, inizialmente diversi, finivano per omologarsi al nero del titolo, "concatenation", la prima parola ad apparire, a indicare che il linguaggio consiste in una concatenazione di morfemi usati.

Un discorso a parte merita *Shakespeare*,[687] un generatore automatico di racconti realizzato da Riccardo Francavilla nel 1997, oggi ancora funzionante. *Shakespeare* rappresenta un'eccezione nel panorama italiano, sia perché non è dedicato esclusivamente alla poesia, sia perché non presenta intenti ironici, sarcastici o giustificatori. Similmente al *chatbot Eloisa* di Lentini, il programma viene presentato come frutto delle più innovative e avanzate ricerche nel campo dell'intelligenza artificiale;[688] a sostegno di tale tesi, Francavilla ha fornito anche una contestualizzazione storica, con tanto di bibliografia, nella quale ha menzionato diversi esperimenti basati sul modello domanda/risposta (Q/A o Question/Answer in inglese), da Eliza di Weizenbaum al software di

[679] La scelta di conservare l'espressione inglese è basata sulle osservazioni di Lughi: "[...] l'espressione inglese copre un campo semantico più ampio: rispetto ai termini romanzo, racconto, narrazione, narrativa, ecc. che restano limitati all'ambito letterario e al linguaggio verbale (orale e scritto), lo *storytelling* si applica anche al campo del visuale e soprattutto dell'immagine in movimento (video e cinema); inoltre, a differenza dei termini italiani citati sopra, lo *storytelling* comprende testi sia di fiction (di nuovo un termine anglosassone intraducibile, che comprende letteratura e cinema), sia di *nonfiction*, come giornalismo, formazione, pubblicità, e altro". *Ibid*., p. 169.

[680] *Ibid*., p. 182.

[681] Max Giovagnoli, *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Apogeo, Milano 2013.

[682] http://preneo.org/nwylde/haikU/index.shtml URL consultato il 2 marzo 2019.

[683] Nanette Wylde, "About haiku", *preneo.org*, s.d. http://preneo.org/nwylde/haikU/about.html URL consultato il 2 marzo 2019.

[684] Cfr. Giulio Lughi, "Interactive Storytelling", *op. cit*., p. 179.

[685] http://collection.eliterature.org/1/works/geniwate__generative_poetry/concatenation2.html URL consultato il 2 marzo 2019.

[686] Cfr. nota 63.

[687] http://www.areafranca.com/tempn/shakespeare.asp URL consultato il 16 marzo 2019.

[688] "Dopo lunghe ricerche, l'intelligenza artificiale è finalmente in grado di proporti il generatore automatico di testi". Riccardo Francavilla, "Homepage", *areafranca.com*, s.d. http://www.areafranca.com/tempn/default.asp URL consultato il 16 marzo 2019.

Sheldon Klein.[689] Anche l'interfaccia di *Shakespeare* (*Ill. 34*) rappresenta una novità rispetto alla maggior parte dei generatori italiani: articolata e intuitiva, è composta da campi vuoti e menu a tendina, mediante i quali il fruitore può scegliere il genere del testo (giallo, avventura, horror, poesia), il genere del protagonista (uomo, donna), il nome del protagonista e del suo partner (da inserire *ex novo*), data e luogo di nascita del protagonista (anche questi da digitare *ex novo*), il luogo d'ambientazione (casuale, Italia, Inghilterra, Francia, Germania, USA, Sud America), la stagione, le condizioni meteorologiche (sereno, nuvoloso, grigio, pioggia, temporale, neve, afa) e il finale (casuale, a sorpresa, scontato, a lieto fine, drammatico).

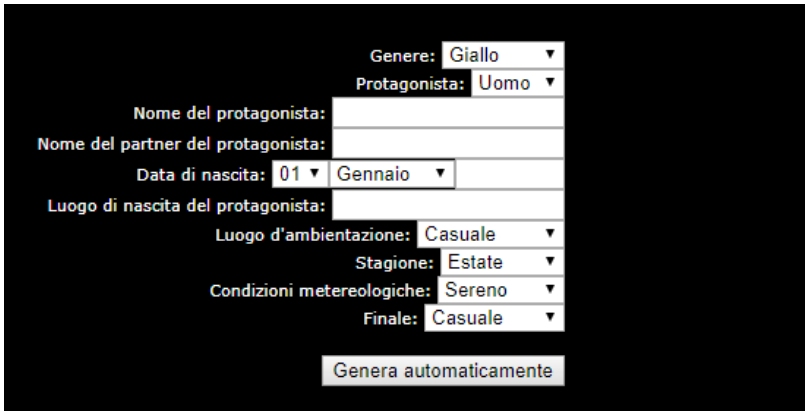


Illustrazione 34: Riccardo Francavilla, Shakespeare. Interfaccia

Tuttavia, bastano poche interazioni per capire che, in realtà, siamo davanti a un caso di "pseudo-interattività computazionale": il generatore non si basa affatto sull'intelligenza artificiale, ma su template pre-programmati sul modello delle "frasi a buco" degli anni Sessanta; vi sono inoltre diverse voci, come il luogo di nascita del protagonista e le condizioni meteorologiche, che non incidono in alcun modo sul testo generato. A titolo di esempio riportiamo il racconto che si ottiene impostando i parametri come segue: genere "giallo", protagonista "uomo", nome del protagonista "Sid", nome del partner del protagonista "Nancy", data di nascita "6 gennaio 1977", luogo di nascita del protagonista "Manchester", luogo d'ambientazione "casuale", stagione "estate", condizione meteorologiche "sereno", finale "casuale" (*Ill. 35*).

La struttura di base[690] è la medesima per ogni genere.

[689] *Ibid*.

[690] Titolo: L'ultimo caso di [*nome protagonista*].
Il cadavere giaceva [*participio passato*, es. coricato/sdraiato/supino] [*luogo*, es. in mezzo a un prato/lungo un marciapiede/in una discarica]. Il [*grado*, es. sergente/detective] [*nome del protagonista*] venne [*participio passato*, es. trovato/rintracciato/chiamato] mentre [*azione*, es. faceva una vigorosa nuotata in piscina/faceva la doccia/era a cena con [*nome partner*]]. Era una [*temperatura*, es. fredda/tiepida/calda] giornata di [*stagione*], l'aria era [*descrizione*, es. mossa da un venticello/ferma], ma non aveva molta importanza, ora. Giunto sul posto, [*nome del protagonista*] si guardò intorno. Il luogo gli sembrava [*avverbio*, es. molto/senz'altro] familiare, nonostante fosse [*posizione*, es. pieno centro/una zona piuttosto degradata/una zona semicentrale]. Il cadavere apparteneva a [*genere*, es. un ragazzo/una ragazza/un uomo], [*avverbio*, es. piuttosto/molto/abbastanza] [*aggettivo*, es. giovane] e [*avverbio*, es. molto] [*aggettivo*, es. basso, magra, grasso]. Non aveva documenti o segni di riconoscimento particolari. Era pieno di curiosi e [*nome protagonista*] si affrettò a far sgombrare la zona, per poter lasciar svolgere le indagini ai suoi. Il corpo aveva [*articolo+aggettivo+sostantivo*, es. un taglio profondo/una grossa cicatrice] [*luogo corpo*, es. al centro della schiena/su una natica/su un piede]. Come sempre in questi casi [*azione protagonista*, es. accese una sigaretta/telefonò a casa/ripassò mentalmente i suoi ultimi anni con [nome partner del protagonista]], dopodichè chiamò a rapporto i suoi. C'erano delle [*sostantivo*, es. tracce/impronte/piste] da

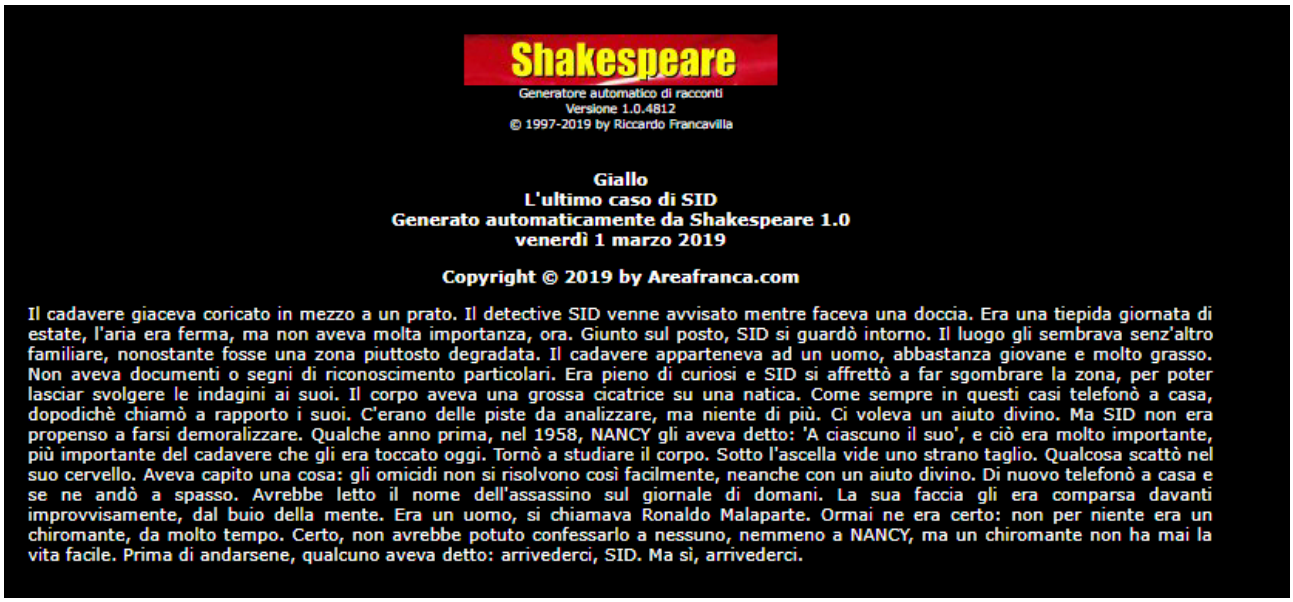


Illustrazione 35: Riccardo Francavilla, Shakespeare. Esempio di racconto giallo

Dal 2001, anno della creazione del sito web, a oggi, *Shakespeare* è stato usato più di 55.000 volte e a breve è prevista la pubblicazione di una versione in *app* in cui la lettura del testo generato sarà affidata a un programma di sintesi vocale.[691] Il programma di Francavilla appare deludente sotto molti aspetti, dalla scelta del nome[692] alla descrizione ingannevole; tuttavia rappresenta uno dei primi tentativi in Italia di coinvolgere gli utenti nella co-creazione di un testo generativo narrativo attraverso un'interfaccia immediata, semplice e intuitiva.

Uno degli esempi più interessanti di Interactive Storytelling computazionale di questo periodo è stato, a mio avviso, *The Impermanence Agent*,[693] un progetto attivo dal 1998 al 2002 realizzato da Noah Wardrip-Fruin, con la collaborazione di Adam Chapman, Brion Moss e Duane Whitehurst. Si tratta, in realtà, di un esempio atipico di narrazione interattiva, in quanto le azioni dell'utente condizionavano la storia in modo implicito: grazie a delle applicazioni lato server, scritte in JavaScript e Perl, *The Impermanence Agent* monitorava le ricerche effettuate dagli utenti tramite il web browser, selezionava, tra le pagine visitate, i testi e le immagini appropriati e li combinava con

analizzare, ma niente di più. Ci voleva [*espressione relativa alla fortuna*, es. un grosso colpo di fortuna/un aiuto divino/un miracolo]. Ma [*nome protagonista*] non era propenso a farsi demoralizzare. Qualche anno prima, nel [*anno casuale*], [*nome partner*] gli aveva detto: [*espressione*, es. m'illumino d'immenso/a ciascuno il suo/andiamocene via, io e te], e ciò era molto importante, più importante del cadavere che gli era toccato oggi. Tornò a studiare il corpo. Sotto [*altro luogo corpo*, es. l'ascella/il piede] vide uno strano [*sostantivo*, es. graffio/taglio/animaletto]. Qualcosa scattò nel suo cervello. Aveva capito una cosa: gli omicidi non si risolvono così facilmente, neanche con un [*espressione relativa alla fortuna*]. Di nuovo [*azione protagonista*] e se ne andò [*luogo*, es. in montagna/al mare/in discoteca]. Avrebbe letto il nome dell'assassino sul giornale di domani. La sua faccia gli era comparsa davanti improvvisamente, dal buio della mente. Era un uomo, si chiamava [*nome+cognome casuali*, es. Gianluca Ossimori/Raffello Minnini/Ronaldo Malaparte]). Ormai ne era certo: non per niente era un [*sostantivo veggente*, es. veggente/chiromante], da molto tempo. Certo, non avrebbe potuto confessarlo a nessuno, nemmeno a [*nome partner*], ma un [*sostantivo veggente*] non ha mai la vita facile. Prima di andarsene, qualcuno aveva detto: [*saluto*, es. arrivederci/buonanotte], [*nome protagonista*]. Ma sì, [*saluto*].

691 Da un'intervista personale realizzata mediante scambio di e-mail il 18 marzo 2019.

692 Francavilla ha infatti dichiarato di aver scelto il nome "Shakespeare" "solo per assonanza, perché suonava bene. Avrei potuto chiamarlo anche Dante o Frost". Da un'intervista personale realizzata mediante scambio di e-mail il 18 marzo 2019.

693 http://www.impermanenceagent.org/agent/ URL consultato il 19 marzo 2019.

altri presenti nel suo database; in tal modo, una finestra all'angolo dello schermo, che simulava quella del web browser Netscape, mostrava, nel corso di una settimana e simultaneamente alla navigazione in rete, delle storie personalizzate per ciascun utente. Il progetto nacque in risposta ai tanti "soft robot" commerciali ideati in quegli anni che, sulla falsariga di Microsoft Bob,[694] si presentavano come zelanti "servitori" in grado di scansionare il web per dare agli utenti esattamente ciò che cercavano, semplificando loro la vita.[695] Se, come ha scritto Wardrip-Fruin,[696] questi "agent/servant" erano in realtà "fantasy images" progettate per "mapping cyberspace into a comfortable coherence"[697] o, in altre parole, "to be a pleasing interface to a world of information that doesn't please us",[698] *The Impermanence Agent* "doesn't separate good information from bad, but combines family history with other fictions to tell stories of impermanence", storie "to be appreciated peripherally, over time".[699]

L'accento posto sull'impermanenza, sulla caducità dei testi fluidi della rete, intendeva controbilanciare il bisogno, utopico ma umano, di un archivio totale e perenne (si pensi, ad esempio a *The Internet Archive Project*),[700] di una "immortalità virtuale"[701] (si veda, ad esempio, il progetto *Afterlife*),[702] in sostanza di una "vita eterna"[703] le cui radici affondano nell'idea stessa di ipermedia, un sistema che consente di tracciare e preservare non solo le opere, ma anche le connessioni, le strutture e gli strumenti utilizzati per crearle e, dunque, gli stessi percorsi del pensiero (come abbiamo già ricordato, per Bush e Nelson i sistemi ipertestuali dovevano riflettere, per quanto possibile, le intricate reti neurali umane). Questa continua tensione tra memoria e oblio, tra permanenza e impermanenza, si riflette spesso nelle opere di questa generazione, per le quali possiamo parlare, con Strickland,[704] di "estetica della distruzione" (come in *Concatenation*) o di "estetica della decadenza": in *The Impermanence Agent*, dunque, "dissolving and emerging texts co-exist [and] extinction, as much as production, is to be read".[705]

---

694 Cfr. nota 14.

695 Queste le parole di Wardrip-Fruin: "[...] The signs of these fantasies can be read in the language of sites from NewsBot ('With NewsBot at your service, you'll always know...') to The Mining Company ('Guides Do The Hard Work, SoYou Don't Have To'), and are brought nearly to the level of parody at Ask Jeeves ('Jeeves here, at your service. I'm your host and I'm here to help you find what you're looking for, whatever that might be. I've spent years perusing the internet (so you don't have to), and I have found wonderful sites that will help simplify your life...'). [...] The image has arisen of a perfect information servant - an agent with a singular task: to be a pleasing interface to a world of information that doesn't please us". Noah Wardrip-Fruin, "Hypermedia, Eternal Life, and the Impermanence Agent", *impermanenceagent.org*, s.d. http://www.impermanenceagent.org/agent/essay.html#one URL consultato il 19 marzo 2019.

696 "Across the Web, many are attempting to sell fantasy images of an agent/servant as the key to mapping cyberspace into a comfortable coherence". *Ibid*.

697 ("Immagini di fantasia, progettate per mappare il cyberspazio al fine di ottenere una confortante coerenza". Traduzione mia). *Ibid*.

698 ("Essere un'interfaccia piacevole per un mondo di informazioni che non ci piace". Traduzione mia). *Ibid*.

699 ("Non separa le buone informazioni da quelle cattive, ma combina storie di famiglie con altri racconti per raccontare storie sulla caducità da apprezzare perifericamente, nel corso del tempo". Traduzione mia). *Ibid*.

700 http://archive.org/ URL consultato il 19 marzo 2019.

701 Cfr. Noah Wardrip-Fruin, "Hypermedia, Eternal Life, and the Impermanence Agent", *op. cit*.

702 *Afterlife* è un'associazione non-profit che si propone di mantenere in vita i siti web di persone decedute. Cfr. http://www.afterlife.org/. URL consultato il 19 marzo 2019.

703 Cfr. Noah Wardrip-Fruin, "Hypermedia, Eternal Life, and the Impermanence Agent", *op. cit*.

704 Cfr. Stephanie Strickland, *op. cit.*

705 ("Testi che si dissolvono ed emergono coesistono [e] l'estinzione va letta, al pari della produzione". Traduzione

D'altronde, ancora oggi capita spesso di imbattersi in una "pagina non trovata" o in un link non funzionante o in plug-in non più supportati;[706] per usare ancora le parole di Strickland: "though reception replaces interpretation, searching and questing persist in a seductive environment of archaeologic ruin and erosion".[707] Il concetto di rovina è stato utilizzato, tra gli altri, da Marco Casagrande[708] per definire "la città di terza generazione", che si presenta sia come "rovina della città industriale", sia come città "rovinata dalle persone"; in quest'ultimo aspetto si concretizza l'affinità tra esseri umani e natura (o, come scrive Casagrande, "la natura umana come parte della natura"), in quanto entrambi sovrappongono progressivamente le tracce delle proprie azioni, e dunque le proprie storie, agli oggetti e agli ambienti, che diventano così un corpo "aperto" (nel senso di *open source*) in perenne mutazione, frutto di una "mente condivisa" e "con tutti i copyright violati".

Ciò che rende "seducente" l'esplorazione di un ambiente costellato da rovine, allora, non ha solo a che fare con il riconoscere tracce di sé in percorsi ricombinati da entità non-umane, ma anche con il costatare che noi stessi siamo una parte, effimera eppure decisiva, di un meccanismo più ampio ed è proprio la grandezza "sublime" di questo sistema a sedurci, come la malinconia che segue la consapevolezza di star osservando qualcosa che appartiene al passato, come la luce di stelle forse già morte. Il concetto di "quest" evidenziato da Strickland rimanda inoltre al binomio "reading and play": "any compulsion to exhaust the coded world (win the game, or finish the story) is rebuffed, we instead collect the equivalent of game-quest points".[709] La rilettura e l'esplorazione sembrano allora essere gli unici strumenti di cui dispone l'utente in questa generazione; come vedremo, nella generazione successiva a questi si aggiungerà progressivamente la possibilità concreta di *scrivere* nuovi percorsi, contribuendo in prima persona all'arricchimento dell'*Infoscape* nel quale tutti, oggi, siamo immersi.

Se, da una parte, l'idea di "agente",[710] un robot in grado di portare a termine in modo autonomo e intelligente un obiettivo, così come quella, a essa collegata, di realizzare opere in grado di reagire in modo coerente e significativo ai *feedback* dei fruitori, sono tutt'altro che recenti (si pensi, ad esempio, all'idea di "biolibri" di Balestrini, precedentemente citata), si è dovuto attendere un tempo piuttosto lungo perché la tecnologia consentisse effettivamente di realizzarle: i primi esperimenti

---

mia). *Ibid.*

[706] È notizia recente, ad esempio, la perdita di milioni di file caricati sulla piattaforma MySpace tra il 2003 e il 2015. Cfr. Gabriele Porro, "Ops, Myspace ha perso tutti i file caricati prima del 2016", *Wired*, 19 marzo 2019 http://www.wired.it/internet/social-network/2019/03/19/myspace-file/ URL consultato il 19 marzo 2019.

[707] ("Sebbene la ricezione abbia sostituito l'interpretazione, la ricerca e l'ispezione persistono in un seducente ambiente di erosione e rovine archeologiche". Traduzione mia). Stephanie Strickland, "Writing the Virtual: Eleven Dimensions of E-Poetry", *op. cit.*

[708] Marco Casagrande, "Third Generation City", *Marco Casagrande_TEXT*, ottobre 2013 http://casagrandetext.blogspot.com/2013/10/third-generation-city.html URL consultato il 19 marzo 2019.

[709] ("Ogni tentativo di esaurire il mondo codificato (vincere la partita o finire la storia) viene scoraggiato; si collezionano invece l'equivalente dei punti-esplorazione di un gioco". Traduzione mia). Stephanie Strickland, *op. cit.*

[710] L'idea di "agente" è attribuita a John McCarthy, che la concepì a metà degli anni Cinquanta del Novecento. Il termine venne coniato da Oliver G. Selfridge pochi anni dopo, quando i due collaboravano presso il MIT. Cfr. Noah Wardrip-Fruin, "Hypermedia, Eternal Life, and the Impermanence Agent", *op. cit*.

sono stati condotti, in ambito prevalentemente universitario, a partire dagli anni Settanta[711] e si sono intensificati nel periodo in esame;[712] tuttavia, solo nel 2006, con l'*interactive drama Façade* realizzato da Michael Mateas e Andrew Stern, di cui parleremo in seguito, si è riusciti a ottenere risultati convincenti. Come vedremo, i recenti sviluppi delle reti neurali e dell'intelligenza artificiale hanno aperto nuove prospettive nell'ambito dell'Interactive Storytelling, seppure ancora numerosi sono i problemi da affrontare, tra cui il bilanciamento tra personalizzazione e coerenza della narrazione e gli investimenti economici richiesti da opere del genere.

3.3.3. La rivalutazione della *gamification*: "textual instruments"

> "This is not a game" was a slogan, at one time, embraced by a group of hypertext writers and theorists. [...] "This is not a game" functioning as a distinction between mere text games and work worthy of consideration by the literary community. Between low and high culture. Between trivial play and serious writing.[713]

Nel 2005 Wardrip-Fruin ricordava così un periodo, quello della prima generazione della letteratura elettronica, in cui, come abbiamo visto, gli scrittori "seri" percepivano i giochi e la gamification in generale con scetticismo e riluttanza. Solo a distanza di vent'anni questi scrittori hanno rivisto le proprie posizioni, confessando che, alla base di quell'atteggiamento, vi erano un senso di inferiorità ("there was no way to compete with games, especially graphically"[714] ha dichiarato Wardrip-Fruin) e di gelosia. Significative a tal proposito le parole di Stuart Moulthrop:

> there was an element of rank professional jealousy, for sure. [Infocom] had a market, after all. We were stuck in the garage. In retrospect our allergy to games looks incredibly foolish, both because Infocom's market experience didn't end all that happily, and more important because there was so much good work coming out of [the interactive fiction] community, and still is.[715]

---

[711] Ricordiamo: *Talespin*, uno dei primi generatori di storie a sfruttare l'intelligenza artificiale, realizzato da James R. Meehan nel 1977 e *Oz Project*, sviluppato nei primi anni Novanta presso la Carnegie Mellon University.

[712] Ricordiamo: il generatore interattivo di documentari *Terminal Time*, realizzato nel 1999 da Michael Mateas, Paul Vanouse e Steffi Domike e *Improv Project* ideato da Ken Perlin presso la New York University nello stesso anno. In questi anni si moltiplicarono, inoltre, convegni e workshop dedicati all'Interactive Storytelling: ad esempio, venne realizzata la prima conferenza internazionale dedicata (marzo 2003) e venne pubblicata la seminale raccolta di saggi *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (New Riders, San Francisco 2005).

[713] ("'Questo non è un gioco' è stato uno slogan adottato in passato da un gruppo di scrittori e teorici di ipertesti. [...] "Questo non è un gioco" funziona come una distinzione tra meri giochi testuali e opere meritevoli di considerazione da parte della comunità letteraria. Tra cultura bassa e cultura alta. Tra gioco banale e scrittura seria". Traduzione mia). Noah Wardrip-Fruin, "Playable Media and Textual Instruments", *Dichtung Digital*, gennaio 2005 http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm URL consultato il 20 marzo 2019.

[714] ("Non c'era modo di competere con i giochi, soprattutto a livello grafico". Traduzione mia). *Ibid*.

[715] (Di sicuro vi era una dosa di becera gelosia professionale. [Infocom] aveva un mercato, dopotutto. Noi eravamo chiusi in un garage. Con il senno di poi, la nostra allergia ai giochi sembra incredibilmente sciocca, sia perché l'esperienza commerciale della Infocom non si è conclusa così felicemente, sia perché, soprattutto, c'erano così tante opere di buona qualità che provenivano dalla community [della Interactive Fiction] e ce ne sono ancora". Traduzione mia). *Ibid*.

A partire dagli anni Duemila, dunque, gli scrittori tentarono di oltrepassare la dicotomia game/not game, elaborando approcci più genericamente orientati all'idea di "play": come ha scritto Jim Andrews, "*play* is the meeting ground, or intersection, of game and art"[716] (*Ill. 36*).

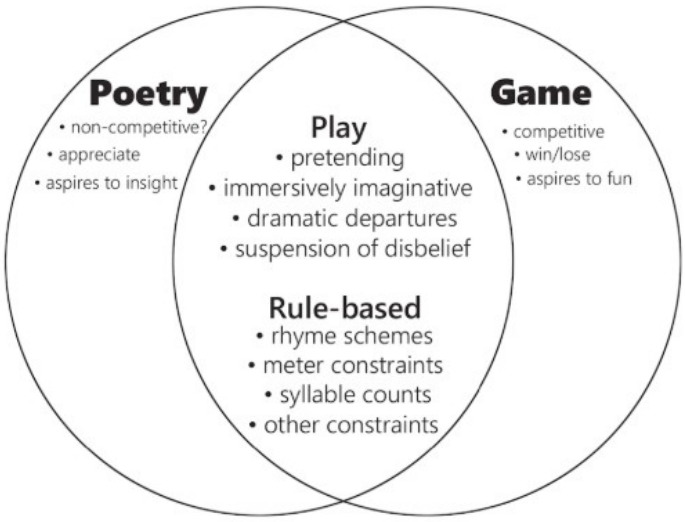


Illustrazione 36: Jim Andrews, Diagramma di Venn sulle relazioni tra poesia e gioco

Questo tipo di approccio ha condotto Wardrip-Fruin a elaborare il concetto di "playable media":

> "playable media" [has to be] considered less as a category than as a quality that manifests in different ways. "Playable media" may be an appropriate way to discuss both games and the "not games" [as it] shifts my thinking from a question I've found only temporarily useful ("Is this a game?") to one I have found rewards sustained attention ("How is this played?").[717]

La componente performativa insita nel concetto di "play" ha condotto Wardrip-Fruin a concepire due tipologie di strumenti testuali, *instrumental texts* e *textual instruments*. I primi, che potremmo tradurre come "testi strumentali", sono testi relativamente semplici e intuitivi, il cui funzionamento può essere appreso tramite un approccio ludico; i *textual instruments*, o strumenti testuali, invece, sono dei "tools for textual performance which may be used to play a variety of compositions".[718] Mentre gli *instrumental texts* sono in grado di eseguire "un solo brano", i *textual instrument* sono progettati per realizzare intere composizioni anche molto diverse tra loro e possono essere utilizzati anche per "suonare le composizioni di altre persone". Tra gli altri punti di forza dei *textual instruments*, inoltre, Wardrip-Fruin individua la flessibilità e la reattività:

[716] ("Il concetto di 'play' è il punto d'incontro, o di intersezione, di gioco e arte". Traduzione mia). Jim Andrews, *Arteroids*, Lulu.com, 2017, pp. 4-5.

[717] ("Quella dei 'playable media' [deve essere] considerata meno una categoria e più una qualità che si manifesta in modi diversi. 'Playable media' può essere un modo appropriato per discutere sia di giochi che di 'non giochi', in quanto tale concetto sposta il focus da una domanda che ho trovato solo temporaneamente utile ('È un gioco?') a un'altra domanda che ho trovato più interessante ('Come si gioca?')". Traduzione mia) Noah Wardrip-Fruin, "Playable Media and Textual Instruments", *op. cit*.

[718] ("Strumenti per performance testuali che possono essere usati per realizzare diverse composizioni". Traduzione mia). *Ibid*.

> textual instruments make text playable in a new way. At first, [...] they are toys for exploring language — more flexible than link-node hypertext, more responsive than batch-mode natural language generators. With growing experience, these instruments can also become tools for textual performance.[719]

Si noti come, in entrambi i casi, l'accento è posto sulla prassi del *learning by doing*: la comprensione del funzionamento degli algoritmi su cui si basano gli strumenti testuali deriva non tanto da uno studio teorico, ma dall'esperienza pratica; allo stesso modo, come ha affermato ancora una volta Wardrip-Fruin, "understanding at a gut level how a textual instrument's probability spaces function for a given composition is part of learning to play that piece".[720]

Se la diffusione di strumenti testuali è derivata senz'altro dal mutato approccio nei confronti della gamification, è altrettanto corretto ricordare, con Strickland, che è stata anche la conseguenza di un tipo di scrittura architettonico: "an architectonic writing builds 'instruments', to be 'played'"[721] e di una concezione di "language as gameplay".[722] Ne sono un esempio gli strumenti testuali pubblicati da Andrews sul suo sito web *Vispo*: opere come *Nio*[723] (2001) e *Arteroids*[724] (2003), realizzate entrambe con Macromedia (oggi Adobe) Director, così come i più recenti *A Pen*, *dbCinema* e *Aleph Null*, non sono opere finite, ma strumenti artistici che stimolano al contempo la contemplazione e la partecipazione attiva, in virtù di interfacce intuitive e versatili, molto semplici da utilizzare, e dell'accento sugli aspetti visivi e sonori della composizione. In *Nio*, oggi non più visibile, selezionando dei cluster di glifi disposti in cerchio, l'utente poteva generare delle animazioni tridimensionali, a cui era possibile sovrapporre dei campionamenti audio di diverso tipo, tra cui dei frammenti di poesia sonora recitati dallo stesso Andrews; il software era dotato anche di un sequenziatore per cui il fruitore, come un dj, poteva comporre in tempo reale la propria opera lettrista multimediale. Come ha osservato Flores, "*Nio* is equal parts tool, toy, artwork, and poem",[725] mentre nel primo volume della *Electronic Literature Collection* è stato sottolineato che, nonostante non vi sia alcuna forma di rappresentazione esplicita, "the piece creates a playful

---

719 ("Gli strumenti testuali rendono il testo manipolabile in un modo nuovo. In una prima fase [...] sono l'equivalente di giocattoli utili per esplorare il linguaggio – più flessibili della struttura nodo-collegamento dell'ipertesto e più reattivi dei generatori di linguaggio naturale in modalità batch. Con l'aumentare dell'esperienza, questi strumenti possono anche essere utilizzati per performance testuali". Traduzione mia). Noah Wardrip-Fruin, "Author description", *Electronic Literature Collection vol.1* http://collection.eliterature.org/1/works/wardrip-fruin_durand_moss_froehlich__regime_change.html URL consultato il 20 marzo 2019.

720 ("Comprendere in modo intuitivo le modalità con cui funzionano gli spazi probabilistici di uno strumento testuale per una determinata composizione fa parte dell'apprendimento utile a eseguire la composizione stessa". Traduzione mia). *Ibid*.

721 ("Una scrittura architettonica costruisce 'strumenti' che vanno 'giocati'". Traduzione mia). Stephanie Strickland, *op. cit.*

722 Cfr. Brian Kim Stefans, "Language as Gameplay: Toward a Vocabulary for Describing Works of Electronic Literature", Electronic Book Review, 9 marzo 2012 http://electronicbookreview.com/essay/language-as-gameplay-toward-a-vocabulary-for-describing-works-of-electronic-literature/ URL consultato il 21 marzo 2019.

723 http://vispo.com/nio/Nio5.htm URL consultato il 21 marzo 2019.

724 http://www.vispo.com/arteroids/index.htm URL consultato il 21 marzo 2019.

725 (*Nio* è, in parti uguali, uno strumento, un giocattolo, un'opera d'arte e una poesia". Traduzione mia). Leonardo Flores, "'Nio' by Jim Andrews", *I Love E-Poetry*, 20 dicembre 2011 http://iloveepoetry.org/?p=535 URL consultato il 21 marzo 2019.

environment for evocative synesthesia".[726] *Arteroids* si rifà invece in maniera esplicita ai videogame: definita dal suo stesso autore "a shoot-em-up poetry game"[727] o "a literary shoot-em-up computer game",[728] la piattaforma intende appunto esplorare le relazioni che intercorrono tra poesia e gioco. Come sintetizzato dal diagramma (*Ill. 36*), tali relazioni sono composte da affinità (entrambi i generi sono "playful"), ma anche da tensioni (ad esempio, i giochi sono, generalmente, competitivi e finalizzati al divertimento o all'intrattenimento). Questa duplicità è resa da un'interfaccia modellata sull'arcade della Atari *Asteroids*, con la differenza che le navicelle spaziali e gli asteroidi sono stati sostituiti da parole e frasi: l'utente deve "pilotare" una parola in rosso, solitamente le parole "poetry" ("poesia") o "desire" ("desiderio"), in modo da evitare le frasi in blu e in verde, il cui contatto determina la morte e quindi il riavvio della sessione. Allo stesso tempo, l'utente deve cercare di colpire le frasi blu e verdi, sparandovi contro una specie di proiettile. I colpi andati a segno determinano l'avanzamento della barra del "Meanometer" (in italiano si potrebbe tradurre con "significatometro"), per cui la partita termina quando si raggiunge il massimo punteggio o quando si viene a contatto con le frasi. Quando queste ultime vengono colpite, esplodono in un cerchio composto da fonemi, cifre e segni di punteggiatura, che vanno poi a fissarsi nello sfondo; l'esplosione è infine segnalata da effetti sonori emessi da voci umane registrate, il cui tono ludico attutisce la violenza insita nell'esperienza di gioco (sarebbe stato del tutto diverso se, ad esempio, gli effetti audio avessero ricordato dei colpi di pistola), riconducendola verso la curiosità e l'esplorazione.[729] La principale difficoltà di *Arteroids* consiste nel progressivo aumento della velocità con cui si muovono le frasi verdi e blu, per cui più si avanza di livello, meno possibilità si hanno di riuscire a leggere il testo: inscenando il cortocircuito tra le diverse esperienze e abilità richieste dal gioco e dalla poesia, Andrews è a mio avviso riuscito nel suo intento, in quanto il fruitore è effettivamente portato a inquadrare i due generi da diverse prospettive, ragionando non solo sulle loro affinità e divergenze, ma soprattutto sugli stimolanti effetti che derivano da un loro incontro. Per tale motivo, non sono d'accordo con il giudizio di Wardrip-Fruin, per il quale

> *Arteroids* […] take a set of logics of graphical play and methods of response and then open them to many different sets of textual material. […] Somehow it feels arbitrary, no different than if the graphics in Pong or Spacewar! were opened to replacement by arbitrary text.[730]

[726] ("L'opera crea un ambiente ludico per una sinestesia evocativa". Traduzione mia). http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__nio.html URL consultato il 21 marzo 2019.
[727] ("Una poesia-gioco sparatutto". Traduzione mia). Jim Andrews, *Arteroids*, *op. cit.*, p. 1.
[728] ("Un videogioco sparatutto letterario". Traduzione mia). Jim Andrews, "Arteroids 3.11", *Vispo*, s.d. http://www.vispo.com/arteroids/indexenglish.htm URL consultato il 21 marzo 2019.
[729] Dei video dimostrativi e un file eseguibile scaricabile gratuitamente sono disponibili all'indirizzo http://www.vispo.com/arteroids/indexenglish.htm URL consultato il 21 marzo 2019.
[730] ("*Arteroids* adotta una serie di logiche e metodi di risposta da gioco grafico e poi li apre a una serie di molteplici materiali testuali. [...] In qualche modo risulta arbitrario, non diverso dal caso in cui la grafica di *Pong* o *Spacewar!* fosse stata sostituta da testi arbitrari". Traduzione mia). Noah Wardrip-Fruin, "Playable Media and Textual Instruments", *op. cit.*

A differenza dello scrittore statunitense, non ritengo che Andrews abbia subordinato la logica grafica a quella linguistica, in quanto in *Arteroids* è possibile cogliere degli elementi che ricorrono nella poetica di Andrews al di là dell'attenzione, già presa in esame, per gli aspetti visivi e sonori, come ad esempio l'utilizzo del movimento per conferire al testo una sorta di personalità (caratteristica questa particolarmente evidente anche in *Stir Fry Texts*, come vedremo), la possibilità dell'utente di scrivere egli stesso il testo che poi apparirà durante il gioco e l'utilizzo di pseudo-paratesti che sono in realtà parte integrante del testo e che in *Arteroids* si manifestano sotto forma di brevi riflessioni sul rapporto poesia-gioco-play che appaiono al termine di ogni sessione di gioco[731] (mentre in opere come *Seattle Drift* ed *Enigma n* gli pseudo-paratesti sono nascosti all'interno del codice sorgente della pagina web).

D'altronde, nella loro esplorazione dei *playable media*, Wardrip-Fruin e Andrews si rifanno a tradizioni diverse: mentre, come abbiamo osservato, i *textual instruments* di Andrews sono riconducibili alla poesia visiva, alla poesia sonora e ai videogiochi, quelli realizzati da Wardrip-Fruin, come *Regime Change*[732] (2003) e *News Reader*[733] (2004), sono maggiormente legati alla letteratura cartacea, di cui riprendono l'impostazione strutturale della pagina e della divisione in paragrafi. Gli strumenti testuali sono in questi ultimi casi utilizzati per esplorare in modo critico gli usi del linguaggio, rispettivamente nella politica e nel marketing, ed entrambi si avvalgono del modello *n-grams*, la tecnica statistica ideata nel 1948 da Shannon per individuare la frequenza con cui certe sequenze di simboli, o catene di parole, ricorrono in testi diversi, per congiungere vari documenti, trasferendo porzioni di testo dagli uni agli altri: come ha osservato Strickland, dunque, "grammar itself is put into play as an instrument" e "reading assembled texts proceeds in tandem with scanning disappearing [texts]".[734]

Regime Change presenta come prima schermata una finestra contenente un articolo di giornale che riporta l'annuncio del presidente George W. Bush dell'uccisione di Saddam Hussein grazie all'impiego di bombe intelligenti. Cliccando sulle ancore testuali rosse e blu si aprono nuove finestre, contenenti approfondimenti e punti di vista diversi sulla vicenda, mentre le ancore in nero determinano la chiusura della finestra sulla quale era stata attivata l'ancora e la migrazione di una porzione di testo in un'altra delle finestre ancora aperte.[735] *News Reader* utilizza invece, come testo di partenza, le storie in evidenza in quel momento sulla pagina *Yahoo! News*, selezionate tramite feed RSS. Anche in questo caso l'attivazione delle ancore determina lo spostamento di porzioni di testo da una finestra all'altra, rendendo il testo di arrivo profondamente diverso da quello di

[731] Il numero dei commenti è superiore a quello dei livelli (216 in totale) di cui è composto *Arteroids*, di conseguenza è impossibile leggerli nella loro interezza durante la fruizione. Una raccolta di tutti i commenti è stata inserita dallo stesso autore nel già citato libro *Arteroids* auto-pubblicato attraverso la piattaforma Lulu.com nel 2017.

[732] *Regime Change* è stata realizzata in collaborazione con David Durand, Brion Moss ed Elaine Froehlich ed è stata pubblicata nel primo volume della *Electronic Literature Collection*: http://collection.eliterature.org/1/works/wardrip-fruin_durand_moss_froehlich__regime_change.html URL consultato il 21 marzo 2019.

[733] http://turbulence.org/Works/twotxt/nr-index.htm URL consultato il 21 marzo 2019.

[734] ("La grammatica stessa è stata resa 'giocabile' in quanto strumento [e] la lettura dei testi assemblati procede di pari passo con la scansione di [testi] che scompaiono". Traduzione mia). Stephanie Strickland, *cit.*

[735] Un video dimostrativo è disponibile all'indirizzo: http://vimeo.com/127883149 URL consultato il 21 marzo 2019.

partenza. Come ha scritto Wardrip-Fruin: "*News Reader* provides a different way to encounter the daily news, making its patterns of repeated phrases into opportunities for disruption, and producing results that range from humorous to disturbing".[736] Come esplicita la grafica stessa dei titoli dei due strumenti testuali, in cui appare l'icona delle forbici,[737] il riferimento principale consiste nella tecnica del cut-up; per utilizzare ancora le parole di Wardrip-Fruin:

> by using this approach to make text playable, by taking the logic of word chains to defamiliarizing and sometimes humorous extremes, *Regime Change* and *News Reader* provide ways to perform William Burroughs's injunction to "cut word lines" — to break the chains of conceptual association that say this follows from that, the constant association of these words in the speech we hear and echo to others on a daily basis.[738]

Un'altra tipologia di strumento testuale è rappresentata da *Jean-Pierre Balpe ou les Lettres dérangées*,[739] realizzato da Patrick-Henri Burgaud nel 2005 con il software Director in omaggio all'innovatore della letteratura generativa francese Balpe. L'opera si apre con una spiazzante schermata completamente bianca sulla quale appaiono progressivamente delle lettere distorte, "just as the meaning of letters and words became distorted when Balpe introduced the literary world to text generation".[740] La lettura risulta ulteriormente disturbata dal comportamento delle lettere, che sfuggono in ogni direzione e in modo imprevedibile in seguito al passaggio del mouse.

Come ha affermato lo stesso autore, "the actions of the reader turn the poem into a kind of game. The purpose of the game is to get to the end of the poem by playing with the letters without falling into any traps".[741] Solo con una buona dose di tenacia e un po' di fortuna, dunque, il fruitore potrà arrivare a leggere il testo finale, che consiste nella frase "this is not the end" ("questa non è la fine") colorata di rosso e sovrapposta alla bibliografia di Balpe, in nero.

È a questo punto opportuno specificare che la demarcazione tra letteratura elettronica e videogiochi è ancora ben lontana dall'essere netta:[742] molti giochi, infatti, hanno componenti narrative molto

[736] ("*News Reader* fornisce un modo diverso di approcciarsi alle notizie quotidiane, trasformando i loro schemi di frasi ripetute in opportunità di rottura e producendo risultati che vanno dall'umoristico all'inquietante". Traduzione mia). Noah Wardrip-Fruin, "Regime Change & News Reader (2004)", *Hyperfiction*, s.d. http://www.hyperfiction.org/rcnr/ URL consultato il 21 marzo 2019.

[737] *Ibid*.

[738] ("Usando questo approccio per rendere il testo manipolabile, portando la logica delle catene di parole fino ai suoi estremi destabilizzanti e a volte umoristici, *Regime Change* e *News Reader* forniscono delle modalità per eseguire la direttiva di William Burroughs di 'tagliare le linee delle parole', rompere cioè le catene di associazioni concettuali per cui 'questo deriva da questo', ovvero l'associazione costante di queste parole nei discorsi che ascoltiamo e ripetiamo agli altri ogni giorno". Traduzione mia). *Ibid*.

[739] L'opera è stata pubblicata nel primo volume della *Electronic Literature Collection*, ma non risulta al momento leggibile. Cfr. http://collection.eliterature.org/1/works/burgaud__jean-pierre_balpe_ou_les_lettres_derangees.html URL consultato il 21 marzo 2019.

[740] ("Proprio come il significato delle lettere e delle parole si è fatto distorto quando Balpe ha introdotto la generazione testuale nel contesto letterario". Traduzione mia). Patrick-Henri Burgaud, "Author Description", *Electronic Literature Collection*, vol. 1.

[741] ("Le azioni del lettore trasformano la poesia in una specie di gioco. Lo scopo del gioco consiste nell'arrivare alla fine della poesia giocando con le lettere senza cadere in nessuna trappola". Traduzione mia). *Ibid*.

[742] Cfr. Katherine N. Hayles, "Electronic Literature: What is it?", *eliterature*, 2 gennaio 2007 http://eliterature.org/pad/elp.html URL consultato il 23 maggio 2019.

forti e ben strutturate, così come molte opere di letteratura contengono elementi "structurally challenging".[743] In letteratura elettronica, in particolare, la dimensione ludica è poi ancor più presente in quanto, come sappiamo, all'attività puramente noematica, richiesta dalla letteratura tradizionale, basata sullo sforzo cognitivo più che fisico, che si limita solitamente al girare le pagine, va ad aggiungersi uno "sforzo non banale"; di conseguenza, le dinamiche ludiche permettono di realizzare opere sia esplorative che costruttive (il riferimento è alle già citate due tipologie di ipertesti individuate da Joyce). In generale, è bene ricordare che la connessione giochi-letteratura va ben oltre la semplice presenza, nei primi, di un testo scritto, in quanto potremmo sostenere, con Venerandi, che "la scrittura è gioco, lo è sempre stata":[744] la letteratura, elettronica e non, propone difatti in ogni caso una sfida tra testo, autore e lettore. Potremmo allora affermare che tra letteratura elettronica e videogiochi lo scambio è reciproco in quanto l'una può espandere l'altra. Molti autori hanno espresso il proprio scetticismo in merito a una netta separazione tra questi "due mondi",[745] individuandone diverse motivazioni: per Venerandi, ad esempio, ciò sarebbe riconducibile alla distinzione tra letteratura alta e letteratura bassa;[746] Andy Campbell ha parlato, invece, di una vera e propria ossessione volta alla separazione di media diversi.[747] Conveniamo comunque con Philippe Bootz,[748] per il quale la connessione letteratura elettronica-videogiochi deve essere sempre accompagnata da una certa prudenza, in quanto occorre tener presente che la maggior parte dei giochi è *task-based* e, in generale, il principio formale determinante del loro design non è fondato su una dimensione narrativa, ma su una strategia retorica di intercomunicazione tra i giocatori.[749] Riprendendo la formula elaborata da Eskelinen,[750] potremmo concludere sostenendo che, nei giochi, l'utente interpreta per configurare, mentre nelle opere il cui interesse principale è l'aspetto letterario, l'utente configura per interpretare. In altre parole, in letteratura elettronica l'intervento attivo del fruitore è concepito non per raggiungere determinati obiettivi (come ottenere un certo punteggio o mostrare abilità tecniche), ma per riflettere sui meccanismi di produzione di

[743] ("Strutturalmente stimolanti". Traduzione mia). Brian Kim Stefans, "Language as Gameplay: toward a vocabulary for describing works of electronic literature", *Electronic Book Review*, 3 marzo 2012 http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/gameplay URL consultato il 13 febbraio 2019.

[744] Daniele Giampà, "Intervista con Fabrizio Venerandi", *Electronic Book Review*, 26 aprile 2014 http://electronicliteraturereview.wordpress.com/2014/04/26/intervista-con-fabrizio-venerandi/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[745] *Ibid*.

[746] "La separazione di questi due mondi è proprio legata ai quei ghetti di cui parlavo sopra: esiste una letteratura alta, che non sa di giocare, e una talmente bassa da non volere diventare letteratura". *Ibid*.

[747] "I do not really believe that there is a place where the poem ends and the game begins; the multimedia environment inside which the written narratives exist is itself part of the poetic and/or narrative experience. It is odd, because the question itself reveals an apparent human obsession with wanting to separate media – particularly words. It sounds strange to say, where does the audio end and the graphics begin? They of course work together, to create an experience more than the sum of their parts, which is exactly what the text does as well" Da un'intervista personale a Andy Campbell realizzata nel marzo del 2014.

[748] Cfr. Philippe Bootz, "Les domaines limites de l'hypermédia littéraire", *Leonardo/Olats*, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php URL consultato il 23 maggio 2019.

[749] Cfr. Espen Aarseth, "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (a cura di), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, MIT Press, Cambridge 2004, p. 54.

[750] Cfr. Markku Eskelinen, "Six Problems in Search of a Solution: The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory," *Dichtung Digital*, marzo 2004 http://www.dichtung-digital.com/2004/3-Eskelinen.htm URL consultato il 19 febbraio 2019.

senso. È inoltre opportuno ricordare, con Aarseth,[751] che nelle simulazioni conoscenza ed esperienza sono il prodotto delle azioni e delle strategie dei giocatori e non la ri-creazione di uno scrittore o un regista, quindi il modello cognitivo che emerge dai giochi è strutturato dal basso verso l'alto; per tale motivo, il critico norvegese ritiene che il modello ludico-procedurale (in cui la temporalità è assoggettata all'inter-azione configurante) sia più adeguato al *computing* e alla *cyberculture* rispetto al modello drammatico-narrativo (in cui prevale la temporalità dell'interpret-azione linguistica). In ogni caso, appare evidente che la cultura del videogioco sta invadendo sempre di più ogni aspetto della vita e ciò si riflette, inevitabilmente, anche nelle arti (cinema e letteratura *in primis*).

3.3.4. Costruire un canone

L'opera di Burgaud testimonia la tendenza degli autori della seconda generazione a esplicitare i propri riferimenti letterari: la letteratura elettronica non aveva bisogno solo di costruire una comunità di lettori, ma anche un canone. Assieme a Balpe, un altro scrittore vivente a essere omaggiato fu il poeta canadese Lionel Kearns, considerato da Andrews, che gli dedica due video di poesia animata,[752] un pioniere della cultura e della poetica digitale. Ma a essere unanimemente riconosciuti come i precursori della e-lit sono stati soprattutto Burroughs, Gysin e l'Oulipo: nella casualità dei cut-up e nei vincoli formali oulipiani si sintetizza l'essenza stessa della letteratura elettronica, con la sua unione di programmazione e caso, matematica e letteratura, macchina ed esseri umani. Inoltre, la tecnica del cut-up consente di introdurre quella dose di incertezza e ignoto che caratterizza la comunicazione sincronica del web: a ben vedere, infatti, navigare sul web vuol dire realizzare un cut-up, dal momento che il testo che leggiamo è composto da frammenti, tagliati e ricombinati, derivati dall'esplorazione di diversi link; il testo così ottenuto è dunque, a tutti gli effetti, un "corpo cibernetico", per usare le parole di Hayles. Un altro motivo che spiega perché il cut-up sia una tecnica così tanto utilizzata e adatta ai nuovi media è legato, come ha osservato Andrews, alla sua "dimensione meccanica": "all of the variations on the cut up method have some mechanical process involved in them"[753] e possono, pertanto, essere facilmente formalizzati.
Alle opere già citate che chiamano in causa esplicitamente la tecnica ideata da Burroughs e Gysin, possiamo aggiungere gli algoritmi *Stir Frys*[754] (letteralmente "saltati in padella") ideati dallo stesso Andrews a partire dal 1999, definiti dall'autore una vera e propria "forma letteraria", ma applicabili anche alle arti visive e musicali.[755] La particolarità dei testi creati mediante questi algoritmi, che

[751] Aarseth, *op. cit.*, p. 52.
[752] L'opera, dal titolo *On Lionel Kearns*, è stata pubblicata nel 2004 sul sito web Vispo.com. Realizzata con Adobe Director, attualmente non è visibile. http://www.vispo.com/kearns/about.htm URL consultato il 23 marzo 2019.
[753] ("Tutte le varianti del metodo del cut up richiedono un qualche processo meccanico". Traduzione mia). Jim Andrews, "Stir Frys and Cut Ups", *Vispo*, s.d. http://www.vispo.com/StirFryTexts/text.html URL consultato il 23 marzo 2019.
[754] http://www.vispo.com/StirFryTexts/ URL consultato il 23 marzo 2019.
[755] "A stir fry is a literary form I created. Like a sonnet or a madrigal is a literary form. A stir fry could also be a visual

assumono la forma di brevi frammenti testuali codificati in HTML, consiste nelle modalità di visualizzazione del processo combinatorio: il semplice passaggio del cursore sul testo evidenziato ne determina la sostituzione con un'altra porzione di testo del medesimo colore, ma il tutto avviene molto velocemente e all'interno della stessa pagina. Ciò fa sì che il testo appaia non solo fluido, e dunque adattabile,[756] ma anche dotato di una propria personalità, "nervosa" (Andrews parla di "spastic interactivity")[757] e imprevedibile, dal momento che il numero di combinazioni possibili è tale da non poter essere mai esaurito del tutto.[758] Come è frequente nei generatori combinatori, non tutte le combinazioni producono risultati significativi; per Andrews ciò non costituisce un problema, ma dimostra la natura sperimentale di questo tipo di operazioni:

> some of the unintended results are very good; some not so good. But there's a kind of unpredictable, volatile energy to the experiment. It isn't really experimental if you know the outcome before you start.[759]

Il codice di Andrews è stato ben presto utilizzato anche da altri scrittori per rendere casuali le proprie opere;[760] tale prassi si intensificherà nella terza generazione della letteratura elettronica.[761] La tecnica del cut-up e il rigore formale dell'Oulipo diventano, nel generatore di racconti brevi *Storyland*[762] (2002) di Wylde, un mezzo per prendersi gioco degli stereotipi sociali e per riflettere alcune caratteristiche della produzione culturale di quegli anni, come l'appropriazione, l'ibridismo e la progettazione di template insoliti. Un altro esempio che, fin dal titolo, si rifà esplicitamente all'Officina di Letteratura Potenziale è *Oulipoems*,[763] una raccolta di sei poesie realizzate nel 2004 da Millie Niss e Martha Deed. *Oulipoems* rappresenta un caso esemplare della produzione della

art form, or an audio art form, etc.". Jim Andrews, "About Stir Fry Texts", s.d. http://www.vispo.com/StirFryTexts/about.html URL consultato il 23 marzo 2019.

[756] "Rather than the usual situation, where linking replaces the entire screen, mousing over stir fry text replaces only a part of the text and the body of the new text moves as an entity to adjust itself to the change, providing the pleasant illusion that it has some sort of unified character or personality even in its transformations. They want to stay unified". *Ibid*.

[757] Cfr. http://www.vispo.com/StirFryTexts/text.html URL consultato il 23 marzo 2019.

[758] Da questo punto di vista, allora, gli *Stir Fry Text* incarnano le forze oppositive che alimentano la letteratura generativa: da una parte la volontà di catturare, almeno a livello algoritmico, l'incommensurabilità combinatoria del linguaggio (e la permutazione è, in questo senso, emblematica); dall'altra la consapevolezza che questa abbondanza non è contemplabile dal cervello umano.

[759] ("Alcuni risultati inaspettati sono molto buoni, altri meno. Ma c'è una specie di energia imprevedibile e volatile nell'esperimento. Non è davvero sperimentale se si conosce il risultato prima di iniziare". Traduzione mia). Jim Andrews, "About Stir Fry Texts", *cit*.

[760] Al momento esistono otto *Stir Fry Texts*, realizzati da diversi autori: *Log*, *Spastext*, *Blue Hyacinth*, *Kedrick James*, *Correspondence*, *Concrete Stir Fry Poems*, *Does Lara Croft stir fry?* e *Divine Mind Fragment Theater.* Le opere sono ancora visibili grazie a un upgrade realizzato da Marko Niemi nel 2004; nel 2015 Andrews ha modificato il codice in modo da renderlo compatibile con i dispositivi mobile. Cfr. http://vispo.com/StirFryTexts/ URL consultato il 23 marzo 2019.

[761] Si vedano, ad esempio, i numerosi remix di *Taroko Gorge*, poesia generativa di Nick Montfort, inclusi, in una sezione dedicata, nel terzo volume della *Electronic Literature Collection*. Cfr. http://collection.eliterature.org/3/collection-taroko.html URL consultato il 23 marzo 2019.

[762] *Storyland* è stato pubblicato nel primo volume della *Electronic Literature Collection* http://collection.eliterature.org/1/works/wylde__storyland.html. Oggi il plugin non è più supportato, ma è possibile visionare un video dimostrativo all'indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=7QshTFDKSUk URL consultati il 23 marzo 2019.

[763] http://collection.eliterature.org/1/works/niss__oulipoems/index.html URL consultato il 23 marzo 2019.

seconda generazione della letteratura elettronica: è un progetto collaborativo; è stato concepito per il web e pubblicato sul sito personale delle due autrici; le poesie sono state realizzate in Flash e sono multimediali e interattive; alcune di esse sono veri e propri strumenti testuali che il fruitore può adattare alle proprie esigenze, grazie a interfacce create *ad hoc* e secondo dinamiche *game-like*; infine, non mancano rimandi a tematiche politiche e sociali.[764]

Gli scrittori, dunque, continuano a riconoscere nei vincoli matematici i veicoli ideali per l'espressione della propria creatività, mentre la componente casuale insita nella prassi del cut-up consente di scardinare i binari della linearità e rendere libero il linguaggio di esplorare percorsi che conducono a risultati inaspettati e a volte sorprendenti, ottenendo opere sempre diverse, come performance oppure organismi viventi.

3.3.5. "Organismi viventi", performance e installazioni

Il desiderio di realizzare opere "vive" è forse uno dei principali motivi che ha portato gli scrittori, nel passato come oggi, ad avvalersi di processi generativi. L'aumento della potenza di calcolo dei computer ha consentito di realizzare progetti sempre più elaborati: un caso emblematico è rappresentato da *Every Icon*[765] (1996), il cui obiettivo consiste nella produzione automatica di ogni combinazione possibile di pixel bianchi e neri all'interno di una griglia di 32x32 pixel: come ha dichiarato l'autore John F. Simon: "in contrast to presenting a single image as an intentional sign, *Every Icon* presents all possibilities";[766] com'è facilmente intuibile, il tempo necessario per completare ogni riga sorpassa abbondantemente la durata media della vita umana.[767] Come ha osservato Napolitano: "il processo è controllato da un set di parametri che costituiscono il 'genoma' della forma [...] Il pixel non funziona solo come 'supporto' visivo per rendere visibile la traccia di un agente, ma diviene esso stesso entità attraverso il cui utilizzo un processo visivo inedito viene a manifestarsi".[768] Nello stesso anno, Bootz ha realizzato la poesia multimediale *Passage*,[769] esempio

[764] Le sei poesie che compongono la raccolta sono: *Sundays in the Park*, un testo scritto e recitato contemporaneamente da più voci, che si fa gioco del *nonsense* del linguaggio politico, consentendo al fruitore di scegliere tra le diverse opzioni associate a ogni parola, al fine di "far emergere isole di senso"; *Morningside Vector Space*, un testo che, sulla falsariga degli *Esercizi di stile* di Queneau, è composto da differenti versioni tra le quali il fruitore può scegliere mediante un'interfaccia intuitiva; *No War*, una poesia sonora sulle guerre in Iraq e Afghanistan basata su vincoli fonetici; *Headline News*, una sorta di cubo di Rubik o roulette che consente al fruitore di creare il proprio titolo di un ipotetico, e sarcastico, articolo di giornale; *Poggle*, una versione poetica del gioco *Il paroliere* (*Boggle* in inglese) e *The Electronic Muse*, un "poetry processor" che genera frasi casuali utilizzando il vocabolario di diversi poeti o dei termini immessi dal fruitore. Alle sei poesie va aggiunta una breve poesia sonora e visiva, che si attiva automaticamente nella homepage, basata sulle lettere che compongono il termine "Oulipo". Cfr. "Author description", *Electronic Literature Collection*, vol. 1 http://collection.eliterature.org/1/works/niss__oulipoems.html URL consultato il 23 marzo 2019.

[765] http://numeral.com/appletsoftware/eicon.html URL consultato il 24 marzo 2019.

[766] ("Contrariamente all'idea di mostrare una singola immagine come segno intenzionale, *Every Icon* mostra tutte le possibilità". Traduzione mia). http://numeral.com/articles/paraicon/paraicon.html URL consultato il 24 marzo 2019.

[767] Se per completare la prima riga ci vogliono 1.36 anni, solo per la seconda occorrono 5.85 miliardi di anni. *Ibid*.

[768] Pasquale Napolitano, "Estetica e computazione: dalle origini dell'arte generativa", *cit*.

[769] I testi, le immagini e la programmazione sono stati ideati da Bootz, mentre la musica è stata realizzata da Marcel Frémiot. *Passage* è stata pubblicata nel primo volume della *Electronic Literature Collection*

di generazione adattiva (in inglese "adaptive generation")[770] e tra le prime attuazioni del modello procedurale di cui abbiamo discusso in precedenza, in quanto mette in scena il confronto tra due approcci: "a vision of literary work as a defined object or sign [...] and a conception of literature as a continuous generation process: permanent in its functioning but only readable through its relative and transitory states".[771] Questa tensione è resa in *Passage* sia mediante l'applicazione simultanea di tre approcci relativi alla labilità dei dispositivi digitali,[772] sia attraverso l'ideazione di una "nuova forma letteraria",[773] definita dal poeta francese "poesia a lettura unica":[774]

> the unique-reading poem can be compared to a living organism which grows according to the reader's actions. But unlike a living structure, it becomes static when all conditions are fulfilled, its state similar to that of any printed text.[775]

Passage fa un ampio uso della già citata strategia della *incubazione dell'interfaccia*, per cui il lettore sa di influire, mediante la sua stessa attività di lettura, sull'opera, ma al tempo stesso non conosce le esatte conseguenze delle sue azioni; allo stesso modo, il lettore non è posto nella condizione di scegliere né l'oggetto, né le modalità della sua lettura. Il lettore riveste così il ruolo di "attore involontario"[776] all'interno di un sistema non progettato esclusivamente per la lettura da parte degli esseri umani ed è proprio questa visione, palesemente parziale, la "trappola che dà forza all'opera"[777] e che dimostra la "non informative but experimental nature of reading which, in our

(http://collection.eliterature.org/1/works/bootz_fremiot__the_set_of_u.html), ma non è più visibile sulla piattaforma; è tuttavia possibile scaricare un file eseguibile della seconda versione all'indirizzo: http://www.labo-mim.org/site/index.php?passage2 URL consultati il 24 marzo 2019.

[770] *Passage* è un esempio di generazione adattiva in quanto associa un generatore combinatorio di musica all'animazione sintattica di testi, la cui velocità varia in base a quella della macchina su cui l'opera viene fruita. Ciò determina l'impossibilità di una perfetta sincronizzazione tra elementi visivi e sonori, anche se ciò non viene generalmente percepito dal lettore (in base al fenomeno della serendipità). Cfr. Philippe Bootz, "Author description", *Electronic Literature Collection*, vol. 1, *cit*.

[771] ("Una visione di opera letteraria come oggetto definito o segno [...] e una concezione di letteratura come un processo generativo continuo: permanente nel suo funzionamento, ma leggibile solo attraverso i suoi stati relativi e transitori". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Unique-Reading Poems: A Multimedia Generator", Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: An International Anthology*, *cit*., p. 68.

[772] Come ha osservato Alexandra Saemmer, questi approcci sono riconducibili a tre diverse estetiche, "aesthetics of the ephemeral", "mimetic aesthetics" e "aesthetics of re-enchantment", le quali concorrono nell'illustrare il tema principale dell'opera, condensato nella frase "le temps ne s'écrit pas, c'est lui qui nous écrit": il paradosso per cui il desiderio dell'autore di modellare e regolare il passaggio del tempo, e quindi l'esistenza dell'opera, coesiste con la consapevolezza della caducità dell'opera stessa, legata alla labilità del dispositivo. In questo senso, dunque "adaptive programming, [...] at the same time constitutes a violent act against the transitory space-time of the device and the only way for the work to survive". Cfr. Alexandra Saemmer, "Ephemeral passages—La Série des U and Passage by Philippe Bootz. A close reading", *Dichtung Digital*, 2009 http://www.dichtung-digital.org/2009/Saemmer/index.htm#3 URL consultato il 24 marzo 2019.

[773] Cfr. Philippe Bootz, "Unique-Reading Poems: A Multimedia Generator", *op. cit*., p. 68.

[774] *Ibid*., pp. 67- 75. Nella schermata iniziale di *Passage* è riportata la dicitura: "poème à lecture unique".

[775] ("La poesia a lettura unica può essere paragonata a un organismo vivente che cresce in base alle azioni del lettore, ma, a differenza di una struttura vivente, diventa statico quando tutte le condizioni vengono soddisfatte, raggiungendo uno stato simile a quello di ogni testo stampato". Traduzione mia). *Ibid*, p. 68.

[776] Cfr. Philippe Bootz, "Digital Poetry: From Cybertext to Programmed Forms", in "New Media Poetry and Poetics, Special Issue", *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 14, n. 5-6, 2006 http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/pbootz.asp URL consultato il 24 marzo 2019.

[777] Cfr. Philippe Bootz, "Unique-Reading Poems: A Multimedia Generator", *cit*., p. 71.

information and communication society, is comparable to a life experience".[778]

Passage rappresenta dunque un esemplare impiego dell'estetica della frustrazione, dal momento che l'attività della lettura è utilizzata dall'autore come una componente interna dell'opera, un segno che il lettore non può percepire attraverso la sua lettura[779] e che simula i meccanismi propri della vita.[780] Attraverso l'estetica della frustrazione, dunque, l'autore intende trasmettere al lettore la stessa ostilità con la quale egli stesso deve confrontarsi al momento della scrittura, in quanto le intenzionalità di entrambi devono fare i conti con il dispositivo:

> l'impossibilité dans laquelle se trouve la génération, même adaptative, de présenter proprement le projet de l'auteur, tout simplement parce que ce projet est inscrit dans le texte-auteur et non le texte-à-voir, répond à l'incompréhension du lecteur dans l'esthétique de la frustration.[781]

Un ulteriore tema cruciale evidenziato dall'estetica della frustrazione è l'irreversibilità:

> to read is to participate in the irreversible manufacturing of the work but not to receive it. This is the pragmatic functioning of procedural works that has been admirably summarized in the *alire* journal by this fundamental maxim: "reading forbids reading".[782]

Difatti, quando si fruisce di "poesie a lettura unica", è impossibile tornare indietro, neanche spegnendo il computer: come nella vita, allora, "reading is choosing".[783] Allo stesso modo, la rilettura riattiva il processo generativo, per cui risulta impossibile rileggere lo stesso testo due volte;[784] in questo senso, dunque, "the rereading process becomes [...] instrumental: procedural

[778] ("La natura non informativa, ma sperimentale della lettura che, nella nostra società dell'informazione e della comunicazione, è paragonabile a un'esperienza di vita". Traduzione mia). *Ibid*., p. 73.

[779] "L'esthétique de la frustration consiste, pour l'auteur, à utiliser la lecture comme un signe de l'œuvre, signe que le lecteur ne peut pas percevoir à travers sa lecture". Philippe Bootz, "Qu'apporte l'interactivité à la littérature numérique ?", *Leonardo/Olats*, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/4_basiquesLN.php URL consultato il 24 marzo 2019.

[780] "The actions and reactions of the reader are thus used by it as iconic signs of other processes that are carried out in life". Cfr. Philippe Bootz, "Digital Poetry: From Cybertext to Programmed Forms", *cit*.

[781] ("L'impossibilità in cui si trova la generazione, anche quella adattiva, di presentare in maniera propria il progetto dell'autore, semplicemente perché tale progetto è inscritto nel texte-auteur e non nel texte-à-voir, corrisponde all'incomprensione del lettore nell'estetica della frustrazione". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Lecteur, mon aveugle", *HAL*, 4 febbraio 2008, p. 11 http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/file/index/docid/236298/filename/lecteur_mon_aveugle.pdf URL consultato il 24 marzo 2019.

[782] ("Leggere consiste nel partecipare alla creazione irreversibile dell'opera, ma non consente di riceverla. Questo è il funzionamento pragmatico delle opere procedurali che è stato esemplarmente sintetizzato nella rivista *Alire* da questa massima fondamentale: 'leggere impedisce di leggere'". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Unique-Reading Poems: A Multimedia Generator", *cit*., p. 71.

[783] ("Leggere è scegliere". Traduzione mia). *Ibid*., p. 67.

[784] È questo il motivo per il quale opere come *Passage* non possono essere convertite in installazioni: "pour lire *Passage* dans une installation textuelle, il faut autoriser le lecteur à réinitialiser la lecture, sans quoi sa lecture s'inscrirait dans la suite de celle du lecteur précédent, ce qui annulerait tout le rôle de la relecture. Mais une telle réinitialisation annule le caractère à lecture unique de l'œuvre". Philippe Bootz, "Quel rôle joue le programme en littérature numérique ?", *Leonardo/Olats*, dicembre 2006

works are not meant to be read but reread".[785] Queste considerazioni di Bootz pongono nella giusta luce uno dei punti contenuti nel "Manifesto di Girona" promosso dall'artista e programmatore Eugenio Tisselli nel 2006,[786] "machine poetry is, at first, a user's manual for re-reading the world":[787] se "to read is to participate in the irreversible manufacturing of the work", la rilettura non potrà mai essere uguale alla prima lettura; di conseguenza, potremmo affermare che "to read is to participate in the irreversible manufacturing of the *world*". Come ha dimostrato il già citato *The Impermanence Agent*, dunque,

> l'œuvre ne se consulte pas, elle se traverse, c'est une expérience. Vouloir en rendre compte est une nouvelle expérience, expérience de l'expérience, expérience de l'absence et de la mémoire, expérience d'une perte probablement définitive.[788]

La pubblicazione sul web ha reso quindi evidente la natura delle opere elettroniche come parte di una rete dinamica di "eventi emergenti fluttuanti";[789] di conseguenza, i più svariati elementi che compongono questo complesso sistema interconnesso sono liberi di confluire all'interno dell'opera-evento: come ha osservato Strickland, "there is a shift toward an engaging real-time performance of communication".[790] Opere come *Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant*[791] (1998) di Julien d'Abrigeon, *White-Faced Bromeliads on 20 Hectares*[792] (1999) di Loss Pequeño Glazier e *The Speaking Clock*[793] (2002) di John Cayley dimostrano la natura non indicale del tempo

http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/2_basiquesLN.php URL consultato il 25 marzo2019.

785 ("Il processo di rilettura diventa [...] strumentale: le opere procedurali non sono progettate per essere lette, ma per essere rilette". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Unique-Reading Poems: A Multimedia Generator", *cit*., p. 69.

786 Eugenio Tisselli, "About Machine Poetry. A Manifesto for The Destruction of Poets", Girona 2006 http://motorhueso.net/text/mp.php URL consultato il 25 marzo 2019.

787 ("La machine poetry è, innanzitutto, un manuale per gli utenti per rileggere il mondo". Traduzione mia). *Ibid*.

788 ("L'opera non si consulta, si attraversa, è un'esperienza. Voler renderne conto è una nuova esperienza, esperienza dell'esperienza, esperienza dell'assenza e della memoria, esperienza di una perdita probabilmente definitiva". Traduzione mia). Louis-Michel de Vaulchier, "Passage, de Philippe Bootz", *Poezibao*, 29 luglio 2010 http://poezibao.typepad.com/poezibao/2010/07/29/index.html URL consultato il 25 marzo 2019.

789 Cfr. Stephanie Strickland, *op. cit.*

790 ("C'è uno spostamento verso una performance della comunicazione coinvolgente e in tempo reale". Traduzione mia). *Ibid*.

791 http://tapin.free.fr/HEURE.htm L'apertura della pagina genera l'attivazione automatica di un'animazione di testi indicanti la data e l'ora di consultazione. I testi, scritti in caratteri diversi, scorrono a una velocità tale da renderne molto difficile la lettura, mentre non è in alcun modo possibile mettere in pausa l'animazione. Trascorso un minuto, l'animazione si arresta e appare il seguente avviso: "Julien d'Abrigeon , Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant, poème inédit pour l'internaute visitant cette page à [ora, es. 21 h 41], [giorno, es. le jeudi 21 février 2019]. Ce poème va disparaître & se regénérer dans quelques secondes".

792 Pubblicata nel primo volume della *Electronic Literature Collection*, l'opera è descritta così dal suo autore: "*White-Faced Bromeliads on 20 Hectares* is a JavaScript investigation of literary variants with a new text generated every ten seconds. Its goals are: To investigate the potential of literary variants. It mines the possibilities of translation, code, and shifting digital textuality. Having variants regenerate every ten seconds provides poems that are not static, but dynamic; indeed one never finishes reading the same poem one began reading. This re-defines the concept of the literary object and offers a more challenging reading, both for the reader and for the writer in performance, than a static poem. The idea is to be able to read as if surfing across multiple textual possibilities". http://collection.eliterature.org/1/works/glazier__white-faced_bromeliads_on_20_hectares.html URL consultato il 25 marzo 2019.

793 In quest'opera, le parole di una poesia combinatoria sono disposte in cerchio, a sostituzione dei numeri in un comune orologio e i contenuti, che comprendono estratti di notizie tratti da siti web, variano in base all'ora e alla data di accesso del fruitore, sottolineando così la natura performativa e l'esperienza di lettura unica dell'opera. Raine Koskima ha evidenziato l'impiego della dialettica tra tempo lineare e tempo circolare, che ha il suo riflesso nella

online: queste opere non hanno un tempo inerente, non vi è cioè un'unità di tempo che prevale sulle altre, in quanto ogni opera si avvale, come apporto stilistico, di molteplici specificità del computer, tra cui le diverse dinamiche temporali (la velocità della macchina, il tempo di esecuzione del codice, il tempo di riproduzione dell'opera, il tempo del sistema, il tempo codificato nell'opera, i lag della rete e del dispositivo, etc.). Come ha osservato Strickland, "time become active, stratigraphic, and topologic, is written multiply".[794] Ancora una volta, dunque, gli scrittori intendono sottolineare la natura transitoria ed effimera della comunicazione online, imprimendo il marchio dell'obsolescenza in ogni secondo; come ha affermato Serge Bouchardon: "la raison d'être de ce poème [*Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant*] est, quoi qu'il arrive, d'être le plus contemporain des poèmes. Puis de disparaître".[795] Considerazioni simili possono essere applicate anche al concetto di spazio: come ha osservato Strickland, "on the Web, space appears as a verb requiring constant activation, becoming 'place' as it is received".[796] Il concetto di spazio, dunque, non può essere disgiunto dal corpo (inteso come *embodiment*) in quanto è un "bodily-inflected place" che rimedia lettori fisicamente dislocati.

L'ideazione di "engaging real-time performance" non si esaurisce nell'ambiente online, ma trova terreno fertile anche in contesti reali: ne sono un esempio *Trois mythologies et un poète aveugle*[797] (1997) e *Talking Cure*[798] (2002). La prima è stata una performance ideata da Balpe, basata sulla collaborazione tra essere umani e generatori automatici: due generatori, uno di testi e uno di musica, dialogavano tra loro in tempo reale; il primo generava testi nello stile dei tre poeti presenti sul palco (Balpe, Henri Deluy e Joseph Guglielmi) e i testi generati, visibili dagli spettatori, venivano recitati a turno dai tre poeti. Contemporaneamente un pianista, un percussionista e un soprano improvvisavano basandosi sui brani generati dal generatore musicale, mentre le parole del soprano venivano rielaborate dal generatore di testi. L'evento ha prodotto due fenomeni interessanti: il primo riguarda gli errori commessi dai poeti nel corso della declamazione,[799] il secondo concerne la percezione degli spettatori, per i quali era il soprano a essere diretto dal computer e non il contrario

dicotomia emergenza/ripetizione, e tra tempo naturale e tempo escatologico. Cfr. Raine Koskima, "The Experience of The Unique in Reading Digital Literature", Raffaele Masucci, Giovanna Di Rosario (a cura di), *OLE Officina di Letteratura Elettronica: Lavori del Convegno*, Atelier Multimediale, Napoli 2011, pp. 303-304. http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit6/papers/Koskimaa.pdf Un video dimostrativo dell'opera può essere consultato all'indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=GY7NMsLGm94 URL consultati il 25 marzo 2019.

[794] ("Il tempo diventa attivo, stratigrafico e topologico, è scritto in modo multiplo". Traduzione mia). Stephanie Strickland, *op. cit.*

[795] ("La ragione d'essere di questa poesia consiste nell'essere la più contemporanea delle poesie, qualsiasi cosa accada, e poi scomparire". Traduzione mia). Serge Bouchardon (a cura di), *Un laboratoire de littératures: Littérature numérique et Internet*, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, Parigi 2007, s.p. http://books.openedition.org/bibpompidou/232?lang=it URL consultato il 25 marzo 2019.

[796] ("Sul web, lo spazio appare come un verbo che richiede un'attivazione costante, diventando un 'luogo' quando viene ricevuto". Traduzione mia). Stephanie Strickland, *op. cit.*

[797] Cfr. http://www.balpe.name/Trois-Mythologies-et-un-Poete URL consultato il 25 marzo 2019.

[798] Cfr. http://www.hyperfiction.org/talkingcure/ URL consultato il 25 marzo 2019.

[799] Ciò dimostra non solo che nemmeno il creatore del generatore è in grado di prevederne gli output, ma anche che vi sono "deep differences between the model of text and the conception of this peculiar text by the poet himself". Jean-Pierre Balpe, "Reflections on the Perception of Generative and Interactive Hypermedia Works", *articlesdejpbalpe*, 9 marzo 2004 http://articlesdejpbalpe.blogspot.com/2013/03/reflections-on-perception-of-generative.html URL consultato il 25 marzo 2019.

(un meccanismo percettivo simile a quello della sincronizzazione tra livello visivo e sonoro in *Passage*).[800] Come ha dichiarato Balpe, "the entire show was built on questions about perception, appearances and deep structures – and tried to lead the spectator to simultaneously perceive all these levels, thus, creating another level of meaning".[801] *Talking Cure* è stata un'installazione, poi tradotta in performance,[802] progettata da Wardrip-Fruin, basata sul riconoscimento vocale, la generazione sonora e il processamento video in tempo reale. Il fruitore veniva filmato e la sua immagine era resa graficamente a schermo come una silhouette all'interno di un testo; contemporaneamente, le sue parole venivano registrate, diventando parte del tappeto sonoro che comprendeva frasi di Joseph Breuer (lo psichiatra austriaco che ideò, con Sigmund Freud, il metodo catartico, definito da Anna O., la prima paziente a suggerire e sperimentare tale metodo, "terapia della parola"), di Anna O. e degli altri partecipanti. Mediante i suoi movimenti, il fruitore poteva ottenere effetti visivi e testuali, che generavano nuove esperienze di lettura.

Possiamo fare a questo punto almeno due considerazioni: la prima riguarda il fatto che le opere, diventate performance, non sono più concepite per essere stampate, ma per essere esperite in tempo reale; la seconda è relativa all'osmosi tra umano e macchina: i due "flickering signifiers" collaborano al punto che risulta piuttosto difficile dire chi è a servizio di chi (come l'equivoco relativo al soprano della performance di Balpe ha dimostrato). Questo tipo di performance rappresenta dunque la produttività del concetto di *embodiment* su cui si basa la nozione di cyborg o "costrutto uomo/macchina"[803]: citando nuovamente Hayles, "the computer molds the human even if the human builds the computer".[804] L'essere umano e la macchina, dunque, collaborano per produrre opere letterarie che fanno riferimento a entrambi i modelli cognitivi; non a caso il già citato scrittore Stefans[805] ha antropomorfizzato il programma informatico chiamandolo "Demon" e ne ha sottolineato il ruolo all'interno di un processo comunicativo bilaterale (dialogo con il programmatore, che lavora con i limiti e le possibilità del linguaggio informatico, e dialogo con il fruitore, quando esplora e interagisce con una poesia elettronica). Entrambi i flussi collaborativi, secondo Stefans, attivano "the creative (mis)understanding and (mis)prising that emerge from the overlays and disjunctions between humans as meaning-seaking animals and intelligent machines",[806] per le quali il significato non ha alcun significato.

---

800 Cfr. nota 209.

801 ("L'intero spettacolo è stato ideato sulla base di interrogativi circa la percezione, l'apparenza e le strutture profonde e ha cercato di guidare lo spettatore a percepire simultaneamente tutti questi livelli, creando così un altro livello di significato". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, "Reflections on the Perception of Generative and Interactive Hypermedia Works", *cit*.

802 Un video della performance è visibile all'indirizzo: http://vimeo.com/3210593 URL consultato il 26 marzo 2019.

803 Cfr. Paola Carbone, "Una brevissima storia della letteratura elettronica. 1. Generative Literature", *Il sole 24 ore*, 26 ottobre 2011 http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com/2011/10/26/una-brevissima-storia-della-letteratura-elettronica-by-paola-carbone-1-generative-literature/ URL consultato il 26 marzo 2019.

804 ("Il computer modella l'umano anche se l'umano costruisce il computer". Traduzione mia). N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, *op. cit.*

805 Brian Kim Stefans, *Fashionable Noise: On Digital Poetics*, Atelos, Berkeley 2003.

806 ("La creativa (in)comprensione e il (non)apprezzamento che emergono dalle sovrapposizioni e dalle disgiunzioni tra gli esseri umani, intesi come animali in cerca di significato e le macchine intelligenti". Traduzione mia). Katherine N. Hayles, "Electronic Literature: What is it?", *op. cit*.

Allo stesso modo, altre installazioni realizzate in questo periodo, come *Text Rain*[807] (1999) di Camille Utterback e Romy Achituv, *Labylogue*[808] (2000), coordinata da Balpe, *Public Override Void*[809] (2004) di Jim Carpenter e *text.curtain*[810] (2005) di Daniel Howe investigano il ruolo del terzo "flickering signifier" oltre l'autore e l'opera, il fruitore/percettore, il quale assume il ruolo di attore più che di autore, chiamato non a contemplare, ma ad agire all'interno di quello spazio dialogico virtuale che è l'opera, scoprendo, tramite la sperimentazione diretta, le relazioni tra le sue azioni e gli stati dell'opera stessa. Come ha osservato Balpe:

> the perceiver is here in the centre of the apparatus; [...] is inside of it as a part of it. [...] He is certainly not the creator of the work of art because he can act only within the possibilities of actions and choices that the artist delegates to him. He is at the same time free and captive; [...]. He plays and is played... He plays, as never before in the history of art, at the same time as a spectator and the director of the show. He discovers not only the work of art but also the way the artist is playing with concepts, perceptions and representations.[811]

Come ha affermato Riva, "il senso del gioco poetico è l'improvvisazione programmata":[812] richiedendo un'interazione corporea con il testo, queste opere mettono in scena l'attività stessa della lettura in ambiente digitale, tesa tra il desiderio noematico (leggere ciò che il testo ricombinante racconta) e quello, simultaneo, di natura ergodica (interagire ludicamente con il sistema), testimoniando i nuovi significati acquisiti dalla scrittura e dalla lettura, operazioni tanto cerebrali che fisiche. Allo stesso tempo, queste installazioni esemplificano il moltiplicarsi delle soglie tra mondo scritto e mondo non scritto: proiettando l'*imago* del fruitore nel testo di interfaccia, gli autori mettono in circuito l'apparato sensoriale e cognitivo dell'agente umano con quello dell'agente tecnologico, dimostrando come ormai siamo tutti coinvolti, ci iscriviamo con le nostre parole, ci

[807] http://camilleutterback.com/projects/text-rain/ URL consultato il 26 marzo 2019.

[808] L'installazione è stata realizzata da Maurice Benayoun, l'audio è stato composto da Jean-Baptiste Barrière e i testi sono stati curati da Balpe. *Labylogue* si è svolta simultaneamente a Bruxelles, Lione e Dakar: tramite un visore per la realtà virtuale, i fruitori potevano muoversi all'interno di un labirinto tridimensionale, le cui pareti erano disseminate di testi generati da Balpe e da quelli prodotti dai fruitori stessi in tempo reale, parlando attraverso un microfono. I movimenti e le interazioni dei fruitori con altri utenti che in quel momento si trovavano nello stesso luogo influivano anche sulla musica. Cfr. http://www.benayoun.com/Labylogue.html URL consultato il 26 marzo 2019.

[809] Parte del progetto *Electronic Text Composition* (ETC), l'installazione, durata due mesi, comprendeva pannelli e postazioni poste in diversi luoghi della città di Philadelphia, mediante i quali i fruitori potevano leggere e generare testi. Il nome dell'installazione è tratto da una stringa di codice del software. Cfr. Jim Carpenter, "Electronic Text Composition Project", *Slought Foundation*, 2004 http://elmcip.net/sites/default/files/media/work/attachments/public-void-documentation-code.pdf URL consultato il 26 marzo 2019.

[810] http://rednoise.org/~dhowe/textcurtain/ URL consultato il 26 marzo 2019.

[811] ("Il percettore è lì al centro dell'apparato; [...] ne è all'interno in quanto parte di esso. [...] Non è certamente il creatore dell'opera perché può operare solo all'interno delle possibilità di scelta e azione che l'artista ha previsto per lui. È allo stesso tempo libero e prigioniero; [...]. Gioca ed è giocato... Gioca, come mai prima nella storia dell'arte, allo stesso tempo come spettatore e regista dello spettacolo. Scopre non solo l'opera, ma anche il modo in cui l'artista sta elaborando concetti, percezioni e rappresentazioni". Traduzione mia). Jeanne-Pierre Balpe, "Reflections on the Perception of Generative and Interactive Hypermedia Works", Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry: An International Anthology*, *cit*., p. 249.

[812] Massimo Riva, *Il futuro della letteratura. L'opera letteraria nell'epoca della sua (ri)producibilità digitale*, Scriptaweb, Napoli 2011, p. 238.

aggiriamo in un gioco di cortine testuali ai confini tra mondo reale e virtuale, un labirinto di palinsesti mutevoli, intercambiabili e intersecantisi, ibridi di linguaggi e codici che ne controllano il funzionamento, che danno e allo stesso tempo impediscono l'accesso a ciò che sta dietro o sotto la loro superficie, ma sono in grado di registrare o plasmare tanto il nostro flusso di coscienza che il nostro inconscio.

3.3.6. Generatori automatici e satira

Come abbiamo avuto modo di vedere, i processi generativi sono stati, e sono ancora oggi, spesso utilizzati per affrontare tematiche politiche e sociali. In *Concatenation*, ad esempio, il tema politico si inseriva in un discorso più generale attinente all'esplorazione del legame linguaggio-violenza. Potremmo definirla, con Giovanna Di Rosario,[813] una poesia meta-testuale, in quanto l'entassi traduce visivamente il contenuto semantico: il verso "my thoughts explode", ad esempio, è animato in modo che il verbo "explode" si decostruisca, letteralmente esplodendo nei suoi singoli componenti, che si dispongono in cerchio attorno a "my thoughts". Mediante la ripetizione ossessiva di parole ("concatenation", "torture", "bombs", "rules") e frasi[814] legate alla violenza, all'oppressione, al conflitto e all'imperialismo, Geniwate ha evidenziato le connessioni tra problematiche locali, come i centri di detenzione per immigrati illegali costruiti in quegli anni in Australia, e quelle internazionali. Il termine "concatenation", allora, non ha solamente connotazioni formali e informatiche, ma si riferisce in modo più esteso alle implicazioni della globalizzazione, tra cui "global monoculture, diasporic public spheres, place as mobile event":[815] come ha affermato l'autrice stessa, "the world is as 'concatenated' as any programming text",[816] concetto questo espresso, tra gli altri, da Wardrip-Fruin e Andrews mediante i succitati strumenti testuali.
Le riflessioni circa l'imposizione di linguaggi "globali", come il cinese e l'inglese, ma anche le interfacce web commerciali o determinate tecniche di programmazione, allora, si inseriscono all'interno di un discorso critico più generale, che riguarda le dinamiche di potere che coinvolgono luoghi e persone a livello locale e globale, posto che questa distinzione abbia ancora un senso.
Uno dei motivi per cui i generatori sono così adatti alla satira e all'umorismo è riconducibile alla

[813] Cfr. Giovanna Di Rosario, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment,* Jyväskylä University Printing House, Jyväskylä 2011, pp. 280-284.
[814] I versi che ricorrono con maggiore frequenza sono: "words are bombs scattered", "I want to erase you", "we want to erase the rules", "I want to break the rules but", "we want our land back", "children play with shell shards", "while negotiations decay in good hotels", "soldiers teach the grammar of war", "soldiers weep", "even my elegy disintegrates", "mothers breed suicide sons".
[815] ("Monocultura globale, pubbliche sfere diasporiche, luoghi come eventi mobili". Traduzione mia). Anna Barros, "Body, Place-Time and New Media", *fineArt forum*, novembre 2003 https://noemalab.eu/senza-categoria/fineart-forum/ URL consultato il 25 marzo 2019.
[816] ("Il mondo è 'concatenato' come un qualsiasi programma informatico". Traduzione mia). Jenny Weight, 2006. "I, Apparatus, You. A Technosocial Introduction to Creative Practice", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, anno 12, n. 4, 2006, p. 424.

loro “freddezza”:[817] indifferenti al contenuto semantico, gli algoritmi non effettuano discriminazioni tra parole: “la casualità controllata può creare situazioni *nonsense*, quindi comiche, e situazioni terribilmente realistiche, quindi ancor più comiche”.[818] È sorprendente costatare come ciò possa verificarsi anche con programmi molto meno complessi di quelli alla base di *Concatenation*: un esempio è *Arrested*,[819] un generatore ideato da Wylde nel 1997 basato su una struttura fissa

> some + [gruppo sociale/religioso/politico] + were arrested for + [azioni socialmente accettate/non accettate]

che produce output come “Some Brazilians/People of Color/Hindus/Aliens/Feminists were arrested for homosexuality/murder/playing cards/sitting the wrong seat/domestic violence/having the wrong haircut”.[820] La forza di quest'opera risiede proprio nell'accostamento di motivazioni serie e banali; in tal modo “it encourages reflection on the systems of labelling and judgment that are both internal and external (to the self), and invites readers to observe their own biases (with a possible chuckle)”.[821] Come ha scritto Daniel Young, autore di uno dei primi web bot, *NewZoid*,[822] “it is often best to introduce a profound truth in the form of art or amusement”.[823] Con un programma semplice ed efficace come quello di Wylde, Young ha anticipato non solo uno dei generi oggi più diffusi, i bot appunto,[824] ma anche il tema delle *fake news*: *NewZoid* è stato progettato per generare falsi titoli di notizie, ottenuti tramite la ricombinazione di titoli reali trovati sul web, con risultati a volte surreali e divertenti, a volte provocatori e disturbanti, spesso indistinguibili dalle notizie reali. Prendendosi gioco del flusso di informazioni, e disinformazione, che caratterizza la nostra epoca, l'opera intende da una parte incentivare una modalità ricettiva critica, provvista del giusto distacco nei confronti della manipolazione dell'informazione e dei giochi di potere alla base dei media che la promuovono, dall'altra, offre agli utenti la possibilità di scrivere essi stessi dei titoli, contribuendo così alla riscrittura del mondo.

Quella dei generatori di testo di satira politica e sociale sembra essere la categoria più congeniale agli italiani, a giudicare dalla quantità di generatori del genere pubblicati sul web.[825] Questa

---

817 “La 'freddezza' di una grammatica non guarda in faccia a nessuno, e per questo è perfetta per fare humour”. Da un'intervista personale realizzata il 25 marzo 2019, tramite scambio di e-mail, a Fabio Bortolotti.

818 *Ibid*.

819 Il generatore, in Flash, è ancora funzionante e può essere consultato all'indirizzo: http://preneo.org/nwylde/flipbooks/arrested/index.html URL consultato il 25 marzo 2019.

820 (“Alcuni brasiliani/persone di colore/hindu/alieni/femministe sono stati arrestati per omosessualità/omicidio/giocare a carte/essersi seduti sulla sedia sbagliata/violenza domestica/avere il taglio di capelli sbagliato”. Traduzione mia).

821 (“Incoraggia la riflessione sui sistemi di etichettatura e giudizio che sono sia interni che esterni (al sé) e invita i lettori a osservare i propri pregiudizi (con una possibile risatina)”. Traduzione mia). “Artist Statement”, ELO Media Arts Show, 2008 http://test.elmcip.net/creative-work/arrested URL consultato il 25 marzo 2019.

822 http://www.newzoidtimes.com/. URL consultato il 25 marzo 2019.

823 (“Spesso è meglio introdurre una profonda verità sotto forma di arte o divertissement”. Traduzione mia). Daniel Young, “About NewZoid”, *The New Zoid Times*, s.d. http://www.newzoidtimes.com/about URL consultato il 25 marzo 2019.

824 Basti pensare che il terzo volume della *Electronic Literature Collection* (2016) contiene una sezione dedicata esclusivamente ai bot. Cfr. http://collection.eliterature.org/3/collection-bots.html URL consultato il 25 marzo 2019.

825 In base a una ricerca condotta tra il 2008 e il 2012 pubblicata sul blog *Metilparaben*, tra i 101 generatori raccolti, 85

tipologia è caratterizzata dalla contingenza: i generatori vengono per la maggior parte realizzati in concomitanza con i fenomeni di cui trattano.[826] Uno dei siti web più rappresentativi è *aVanvera*[827] (aggiornato al novembre 2004), in quanto è possibile ravvisarvi alcune delle principali caratteristiche dei generatori italiani pubblicati sul web: la divisione in categorie,[828] i riferimenti artistici e letterari,[829] i linguaggi di programmazione utilizzati con più frequenza,[830] ma soprattutto l'intento satirico, intuibile in questo caso a partire già dal titolo e dal sottotitolo ("Per chi non ha niente da dire, ma lo vuole dire bene"). Tale obiettivo problematizza il generatore automatico, conferendovi dignità: da semplice strumento di *divertissement*, esso diventa un simulacro della banalizzazione a cui è soggetta la potente arma del linguaggio nel quotidiano "parolaio senza senso in cui siamo immersi, sommersi e bombardati".[831]

Un discorso simile può essere esteso a *polygen*, probabilmente il generatore italiano più famoso, sicuramente il più interessante, disponibile in download gratuito su *github*.[832] *Polygen* è stato realizzato nel 2002 da Alvise Spanò, informatico, docente e ricercatore presso l'Università Ca' Foscari di Venezia, il quale lo ha definito apertamente "a first effort towards satire in computer science".[833] In realtà, come ha precisato lo stesso Spanò, "il polygen di per sé non fa ridere": tecnicamente, infatti, è un generatore programmabile, che genera frasi casuali a partire da una grammatica (un corpus programmabile di regole sintattiche e lessicali) redatta mediante uno specifico meta-linguaggio chiamato PML (Polygen Meta Language). Formalmente, dunque, *polygen* è un sofisticato interprete[834] di meta-linguaggi di tipo 2[835] che estende la notazione EBNF[836] con nuovi meta-costrutti e gode di proprietà logico-matematiche formali forti:

> ad esempio, il polygen è in grado di dirti se le regole che hai scritto sono corrette, oppure se ogni possibile percorso della generazione termina in tempo finito, oppure ancora se c'è il rischio che vengano generate stringhe invalide. Insomma, si

sono di satira politica, 11 di satira sociale, 3 di satira religiosa e 1 consiste in una parodia del gergo del marketing. Cfr. http://metilparaben.blogspot.com/search/label/generatore%20automatico URL consultato il 25 marzo 2019.

826 Tra i numerosi esempi ricordiamo: il generatore automatico di immagini per Expo 2015 (http://ecspo2015.altervista.org/); il generatore automatico di post di Matteo Salvini (http://gensav.altervista.org/) e il generatore automatico di scene del prossimo film di Paolo Sorrentino (http://libernazione.it/generatore-automatico-di-scene-del-prossimo-film-di-sorrentino/). URL consultati il 25 marzo 2019.

827 http://pav.trippapergatti.it/index.html URL consultato il 25 marzo 2019.

828 Nello specifico, le categorie presenti sul sito web *aVanvera* sono: oroscopi, annunci, poesie, recensioni, notizie, proverbi, racconti e discorsi.

829 In *aVanvera* vengono menzionati il surrealismo, il dadaismo e l'Oulipo.

830 La maggior parte dei generatori raccolti da *aVanvera* è stata realizzata in Javascript.

831 http://pav.trippapergatti.it/pages/about/02_genauto.html URL consultato il 25 marzo 2019.

832 http://github.com/Enucatl/polygen URL consultato il 25 marzo 2019.

833 *Ibid*.

834 "Interpretare, in generale, significa eseguire un programma ed infine riportarne il risultato; nel caso del polygen il programma è una grammatica sorgente, l'esecuzione consiste nell'esplorazione di tale grammatica lungo un percorso casuale ed il risultato consiste in una frase". Intervista personale ad Alvise Spanò realizzata, tramite scambio di e-mail, il 13 marzo 2019.

835 Nella gerarchia delle grammatiche formali teorizzata da Noam Chomsky, le grammatiche sono classificate in quattro tipi; le grammatiche di tipo 2 sono quelle cosiddette "libere dal contesto".

836 La notazione EBNF (*Extended Backus-Naur Form*) è un'estensione della notazione di Backus-Naur (conosciuta come BNF o *Backus-Naur Form*), un metodo matematico formale usato per descrivere la sintassi di un linguaggio, concepita per semplificare e rendere più leggibile la BNF. Cfr. http://nevit-notes.blogspot.com/2011/04/backus-naur-form-bnf-e-ebnf.html URL consultato il 25 marzo 2019.

> comporta sia come strumento per creare nuove grammatiche, sia come strumento di validazione e verifica delle stesse. [...] Molti altri generatori sono […] programmini semplici che generano frasi mescolando termini o piccole strutture sintattiche ad albero, ma non si avvicinano neanche alla generalità, alla formalità e all'espressività del polygen.[837]

Benché *polygen* permetta di generare una grande varietà di output, comprese musica e grafica, è stato utilizzato fin dall'inizio per fini satirici.[838] Come ha dichiarato Spanò, infatti:

> in quale maniera più nobile potrebbe essere utilizzato se non come strumento di parodia di abitudini, stereotipi e trend di questa disgraziata epoca? [...] E la casualità è perfetta a questo scopo grazie al suo comportamento imprevedibile e asemantico.[839] […] Questo punto è cruciale secondo me: noi umani ricaviamo piacere dal riconoscimento di pattern; la satira, l'umorismo, ecc., fanno gioco proprio su questo, anche senza che la gente lo sappia con esattezza. Il polygen, in quanto generatore casuale che rispetta regole grammaticali mescolando lessico e sintassi, fa esattamente questo: fa ridere perché l'uomo riconosce dei pattern sintattici aventi una semantica surreale, assurda. […] Alla fine, il modo migliore di sfruttarlo al 100% è riprodurre il linguaggio naturale e i suoi pattern/stili/paradigmi – e questo è satira, praticamente.[840]

Nel 2002, Spanò decise di pubblicare su un sito web dedicato (polygen.org) alcune sue grammatiche e un manuale che illustrava in modo dettagliato il funzionamento del generatore.[841]
Il sito, che utilizza tra l'altro lo stesso *polygen* (installato sul server) per generare i contenuti delle pagine, conobbe un successo tale che, in breve tempo, si formò una community: molti utenti presero a inviare le proprie grammatiche;[842] quelle selezionate, venivano pubblicate e sono ancora oggi visibili e scaricabili gratuitamente.[843] A differenza di *aVanvera*, dunque, il sito di *polygen* raccoglie esclusivamente le grammatiche realizzate con un generatore. Le grammatiche sono molto diverse per tematiche e complessità: si va da quelle relativamente semplici (interviste ai calciatori, cocktail, oroscopi e ricette), a quelle molto elaborate, in grado di generare output piuttosto lunghi (come il generatore di racconti fantasy, il generatore di trame di Dan Brown e Melissa P., il generatore di recensioni di libri, i generatori di trame di anime e telefilm e i generatori di testi di band italiane e di recensioni di musica indie). Uno degli esempi più interessanti è, a mio avviso, *Artex* (da *Art*

[837] Intervista personale, 13 marzo 2019.
[838] La prima grammatica produceva infatti un generatore di titoli di film americani "da blockbuster", evidenziandone la ripetizione delle medesime formule, il linguaggio esagerato dei doppiatori e le traduzioni in italiano spesso ridicole. Cfr. Antonio Pavolini, Daniela Apollonio, "Radio Imago. Parole in libera uscita", *Proxy Bar*, 6 marzo 2008 http://archive.org/details/ProxyBar/Radio+Imago+Parole+in+libera+uscita.mp3 URL consultato il 25 marzo 2019.
[839] http://polygen.org/web/contents/it/casa.php URL consultato il 25 marzo 2019.
[840] Intervista personale, 13 marzo 2019.
[841] Il manuale è ancora consultabile all'indirizzo http://polygen.org/it/manuale URL consultato il 25 marzo 2019.
[842] "Ad oggi ci sono più di 100 grammatiche, create negli anni che vanno dal 2002 al 2009, di cui credo il 20% circa sia mio ed il resto è fatto dalla community". Intervista personale, 13 marzo 2019.
[843] Le categorie in cui sono state classificate le grammatiche corrispondono agli "argomenti" del menu del sito web: costume e società, cultura, esteri, musica, cinema e spettacolo, politica, pubblicità, sport e tecnologia. Cfr. http://polygen.org/ URL consultato il 25 marzo 2019.

Exhibition),[844] un generatore di didascalie di opere d'arte contemporanea che ne parodia il lessico volutamente ricercato, ma spesso incomprensibile e tiene anche conto degli aspetti grafici (i font sono altrettanto sofisticati e poco leggibili), ma non mancano altri casi brillanti, come i generatori della sezione "tecnologia", che prendono in giro l'abuso del gergo informatico, una prassi molto diffusa all'epoca degli albori della *New Economy* e che persiste, seppur meno frequentemente, ancora oggi.[845]

Il sito si contraddistingue anche per alcuni intelligenti stravolgimenti delle prassi comunemente utilizzate nel web design,[846] che riescono non solo a spiazzare l'utente, ma anche a sottolineare l'egemonia della lingua inglese in ambito informatico. Anche se non viene più aggiornato dal 2009, polygen.org rappresenta una parte del patrimonio italiano, non solo perché contiene delle grammatiche interessanti e ben fatte, ma anche perché conserva tracce del contesto di quegli anni, delle sue mode e dei suoi stereotipi, e di quegli utenti, più o meno giovani, più o meno esperti informatici, ma tutti accomunati da un certo tipo di umorismo e passioni (prima tra tutte quella per il linguaggio), che hanno saputo giocare con quei cliché, svelandoli

> e non perché ci fosse una dichiarazione esplicita di intenti. […] Era il periodo [...] dei grandi "geni" che con una startup facevano i miliardi sfruttando le competenze e il lavoro degli altri. […] La società del capitale deve creare la sua mitologia capitalistica, con eroi semi-divini che divengono classici. Tutto questo noi lo prendevamo in giro; e anche altro: lo humour pseudo-razzista è un altro ingrediente dell'umorismo di polygen.org, un altro aspetto della società che mi ha sempre disgustato e che ho sempre preso in giro: la paura del diverso e l'odio per le minoranze. Questo tema è anche molto attuale oggi, tra l'altro.[847]

Il generatore programmabile di Spanò è dunque uno strumento potente e versatile, una creazione originale che non ha eguali in Italia, né all'estero[848] per sofisticatezza, semplicità ed espressività. Tuttavia, sebbene sia stato molto apprezzato e utilizzato dagli utenti,[849] nessun critico letterario se ne è mai interessato; significative, a tal proposito, le osservazioni dell'autore:

> se io non fossi stato italiano, ma americano ad esempio, a quest'ora il polygen

[844] http://polygen.org/it/grammatiche/cultura/eng/artex.grm URL consultato il 25 marzo 2019.

[845] A tal riguardo Spanò ha raccontato che un'azienda di informatica si risentì per il suo generatore di titoli professionali (http://polygen.org/it/grammatiche/tecnologie/ita/professionisti.grm): evidentemente la parodia era molto fedele all'originale. Cfr. Antonio Pavolini, Daniela Apollonio, "Radio Imago. Parole in libera uscita", *cit*.

[846] Ad esempio, vi è un gioco di parole tra "casa", traduzione italiana del più utilizzato "home", che indica appunto la homepage di un sito web, e "chiesa", una voce del menu che riporta a una pagina contenente, appunto, la fotografia di una chiesa. Cfr. http://polygen.org/it/chiesa. Similmente, la voce "FAQ", dall'inglese "Frequently Asked Questions", è stata sostituita da "DPS", ovvero "Domande Poste Sovente". Cfr http://polygen.org/it/dps URL consultati il 25 marzo 2019.

[847] Intervista personale, 13 marzo 2019.

[848] "Ancora oggi non c'è un programma così -- e, bada bene, parlo del programma in sé, non dell'uso satirico che ne facciamo. Se ci aggiungi anche lo humour, ottieni una miscela di tecnica, formalismo e risate che non mi risulta esista". *Ibid*.

[849] "[...] non so con esattezza quanti usi non dichiarati ci sono stati in tutto questo tempo. Ma non è un problema per me: il polygen è un programma rilasciato open source, quindi chiunque è libero di usare lui ed i suoi sorgenti per i più disparati scopi. Ad esempio è incluso da anni e anni nella distribuzione ufficiale Debian, come tool a sé stante, senza grammatiche, solamente il programma. Ormai è parte della letteratura, non vengo neanche più creditato". *Ibid*.

> sarebbe famoso ed io con lui. Invece non è andata così: [...] in Italia rimane tutto a livello artigianale, a livello di bottega, siamo una società con dei modelli di sviluppo rinascimentali. [...] inventiamo cose che sono troppo avanti per il nostro paese, incomprensibili ai più, e l'unica cosa che possiamo sperare è almeno far ridere la gente. Non ho fatto solo il polygen in vita mia, anzi. Eppure l'unica cosa che è diventata un pochino famosa (a livello italiano) è polygen.org […] Perché? Perché fa ridere. A nessuno frega niente che né prima né dopo ne sono stati fatti di migliori. A tutti basta ridere. Ridere e dimenticare dopo 2 minuti. Questo aspetto della nostra società è un disastro che, a mio avviso, ha impatto su tanti ambiti ed è responsabile di gran parte delle nostre magagne presenti, passate e future.
> Questo aspetto naturalmente ha tantissimi contro; ma c'è anche un piccolo pro: se fossimo diventati famosi [...] avremmo perso quella purezza che forse è proprio la sua potenza. [...] È questa purezza quasi adolescenziale che rende il polygen magico, ne sono sicuro; ma lo rende anche artigianale, amatoriale, e pertanto non viene preso seriamente.[850]

Un'ultima riflessione di Spanò che vogliamo riportare riguarda le differenze tra generatori come il *polygen* e quelli che invece sfruttano meccanismi di intelligenza artificiale:

> il polygen non è intelligente, non impara da solo; però fa una cosa che nessun altro generatore fa: mette un umano in condizioni di poter riprodurre il linguaggio naturale in modo sofisticato con poco sforzo, dando un controllo fine sull'output [...]. I generatori che usano IA invece apprendono da soli, ma producono risultati dipendenti dal testo che hanno analizzato in fase di apprendimento; e l'over-fitting è dietro l'angolo. Non sono versatili e controllabili, e finiscono per fare poco ridere. Serve l'uomo per far ridere, non la macchina: il polygen è uno strumento per l'uomo, per permettere all'uomo di esprimere il proprio humour tramite regole grammaticali. E i risultati mi sembra siano evidenti: un programma di quasi 20 anni fa è ancora funzionante, elegante e versatile; invece di solito nell'informatica il software diventa obsoleto in pochi mesi o anni. […] Personalmente rispetto molto l'intelligenza artificiale, ma il polygen vuole essere una cosa diversa: non cerca di riprodurre l'intelligenza dell'uomo, ma aiuta l'uomo ad esprimere la propria.[851]

Quest'ultimo aspetto è alla base di un altro esperimento condotto in questi anni in Italia, finalizzato alla realizzazione "assistita" di un romanzo breve.

3.3.7. Generatori automatici e romanzi brevi: *Il sogno di Eliza*

Il sogno di Eliza è un romanzo pubblicato nell'aprile del 2001 dalla casa editrice milanese Addictions nella collana "I neri", primo esperimento narrativo di Angelo "Motor" Comino, informatico, dj e performer, tra i più noti artisti della scena cyberpunk italiana.[852] Il progetto è nato da una costatazione: "si scrive sul cyberpunk, ma non si scrive in modo cyberpunk.

[850] *Ibid*.
[851] *Ibid*.
[852] Tra i suoi lavori ricordiamo: spettacoli multimediali (*HEATSEEKER*, *cleanUnclean*), installazioni interattive (*Ghost*, *NY DreamMachine*) e l'Orchestra Meccanica Marinetti.

Il computer sembra aver ormai del tutto sostituito nella pratica la macchina da scrivere, ma l'uso qualitativo è rimasto lo stesso".[853] La vecchia domanda "un computer può scrivere un romanzo?",[854] forse sterile quanto l'altrettanto antica "un computer può pensare?", si è trasformata dunque nella più matura "quali aree del narrare potevano essere interessate da un'interazione più profonda?"[855] È nato così un romanzo breve che non ha la pretesa di essere interamente frutto di un algoritmo, come il citato *The Policeman's Beard is Half Constructed*: *Il sogno di Eliza*, infatti, "è stato scritto al 50% da un computer";[856] in particolare i programmi, riportati dall'autore alla fine del volume,[857] sono stati impiegati per elaborare e analizzare la struttura narrativa,[858] per generare anagrammi,[859] dialoghi[860] e caratteristiche dei personaggi,[861] per collezionare dati[862] e per automatizzare il *brainstorming*.[863] *Il sogno di Eliza* è dunque, tecnicamente, un'opera "assistita dal computer", in quanto quest'ultimo ha contribuito alla stesura di un materiale progettato per uscire dal dispositivo informatico e assumere la forma di un tradizionale libro a stampa (*Ill. 37*).

Illustrazione 37: Angelo "Motor" Comino, Il sogno di Eliza. Copertina

L'opera sembrerebbe dunque quasi anacronistica, una sorta di passo indietro rispetto, ad esempio, alle poesie multimediali di Gilli, la cui fruizione richiede espressamente il medium che ne ha consentito anche la creazione. In realtà, gran parte della carica innovativa del progetto di Comino risiede proprio nella sua capacità dissimulatoria: l'autore ha deliberatamente scelto di scrivere "not a

853 Angelo "Motor" Comino, *Il sogno di Eliza*, Addictions, Milano 2001, p.143.
854 Questa domanda è riportata sia nella quarta di copertina del volume, sia a p. 143.
855 *Ibid*., p. 143.
856 *Ibid*., p. 155.
857 *Ibid*., pp. 144-151.
858 In questo caso è stato utilizzato il software Dramatica 4.0.
859 In questo caso è stato utilizzato il software Anagrams di Andrew Trevorrow.
860 Sono stati utilizzati: Eliza 6.0.1 (chatterbot), Alice (variante freeware di Eliza), Dadaengine (generatore di testi modificato dall'autore), Bullshit Generator (generatore di testi), Emission Statement (generatore di testi), ElizaShock (cut-up machine programmata dall'autore), Talking Board (cut-up machine programmata dall'autore), Peepshock (generatore di frasi con vocabolario basato su *Crash* di James Graham Ballard realizzato dall'autore).
861 In questo caso è stato utilizzato il software Reel People.
862 Sono stati utilizzati: Netscape Communicator, Hotline Client, Inkspot.
863 In questo caso è stato utilizzato il software IdeaFisher 6.0.

classical avant-garde text, but a real trashy small horror story",[864] come "le centinaia che è possibile trovare al supermercato".[865] Alla base di tale scelta vi sono due ragioni principali: verificare se un'opera narrativa scritta per il 50% dal computer "potesse piacere a ogni lettore"[866] e far riflettere sulle reali fonti dei prodotti di cui fruiamo quotidianamente. Come ha dichiarato lo stesso autore:

> ho usato dei programmi. Alcuni esistevano già da tempo, altri li ho scritti io. Ho dialogato con intelligenze artificiali, alcune vecchie di quasi trent'anni, altre più giovani. […] Molti dei programmi che ho usato sono freeware accademici o shareware scritti da appassionati, ma non tutti. Alcuni sono software commerciali usati regolarmente dagli sceneggiatori che producono la massa di telefilm, soap opera e colossal che arriva dagli USA. Forse anche i telegiornali, le tribune politiche e le previsioni del tempo?[867]

Queste osservazioni richiamano quelle formulate da Simon Jenkins,[868] per il quale l'utilizzo del prefisso "e-", come nell'espressione "e-literature", è indice di anacronismo, in quanto ormai non vi è nessun settore in cui la tecnologia non sia entrata in maniera determinante.

La dissimulazione, di cui la scelta del formato costituisce una declinazione, rappresenta d'altronde uno dei temi centrali del romanzo, come esplicitato dalla scritta in copertina "nulla è come vuole sembrare". Quelle che inizialmente sembravano le allucinazioni di un ragazzo malato e disturbato, il trentenne Johnny Modine, infatti, si riveleranno essere verità: un enorme millepiedi si era effettivamente introdotto nella sua stanza d'albergo, attratto dalla sua capacità immaginativa, per saldarsi alla sua spina dorsale in modo da poter attingere ai suoi sogni; allo stesso modo, si scoprirà che la psicologa Eliza era in realtà un *chatbot* e le continue e deliranti trasmissioni televisive e gli slogan dell'esercito erano anch'essi generati dai computer, per volere dei servizi segreti.

La dissimulazione si riflette anche negli aspetti visivi della scrittura: i paragrafi in cui è Johnny a parlare in prima persona, scrivendo sul suo diario, sono riportati con un font che simula la scrittura a mano (*Ill. 39*), mentre quelli che riportano i dialoghi con la dottoressa Eliza (*Ill. 38*), gli estratti delle trasmissioni televisive (*Ill. 41*) e gli slogan dell'esercito sono resi con font e formattazioni distinte.

---

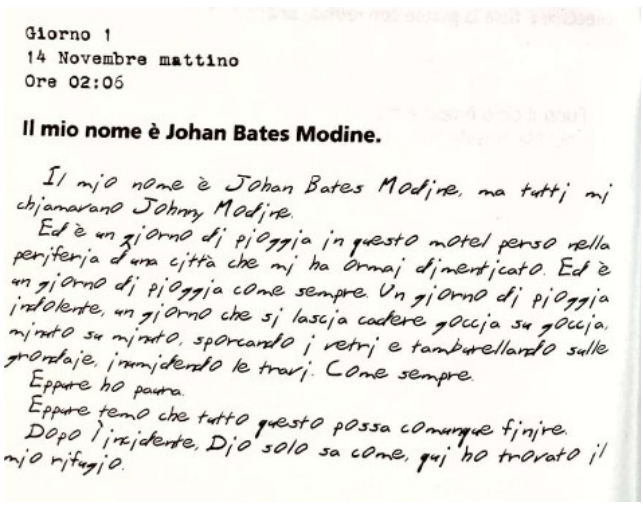
[864] ("Non un classico testo d'avanguardia, ma un breve racconto horror realmente trash". Traduzione mia). Angelo Comino, "Il sogno di Eliza", *Heatseeker*, s.d. http://www.heatseeker.it/cv/pages/eliza.html URL consultato il 27 marzo 2019.

[865] Motor, "The Eliza's Dream / Il sogno di Eliza", *Generative Art,* 2001 http://www.generativeart.com/on/cic/ga2001_PDF/comino.pdf URL consultato il 27 marzo 2019.

[866] *Ibid*.

[867] Angelo "Motor" Comino, *Il sogno di Eliza*, *op. cit*., p.143.

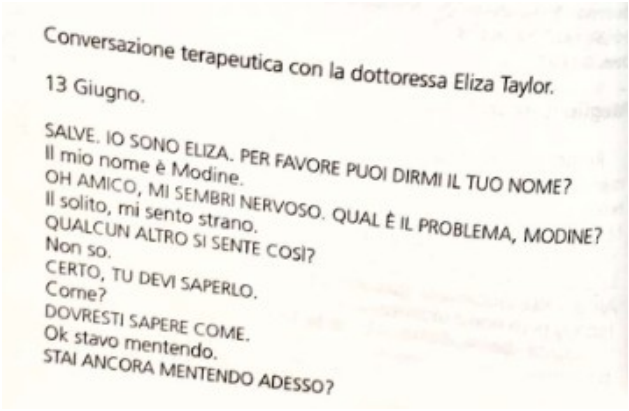
[868] Simon Jenkins, "Welcome to the Post-Digital World. An Exhilarating Return to Civility via Facebook and Lady Gaga", *The Guardian*, 1 dicembre 2011 http://www.theguardian.com/commentisfree/2011/dec/01/post-digital-world-web URL consultato il 28 maggio 2019.


Giorno 1
14 Novembre mattino
Ore 02:06

Il mio nome è Johan Bates Modine.

Il mio nome è Johan Bates Modine, ma tutti mi chiamavano Johnny Modine.
Ed è un giorno di pioggia in questo motel perso nella periferia di una città che mi ha ormai dimenticato. Ed è un giorno di pioggia come sempre. Un giorno di pioggia indolente, un giorno che si lascia cadere goccia su goccia, minuto su minuto, sporcando i vetri e tamburellando sulle grondaie, inumidendo le travi. Come sempre.
Eppure ho paura.
Eppure temo che tutto questo possa comunque finire.
Dopo l'incidente, Dio solo sa come, qui ho trovato il mio rifugio.

Illustrazione 39: Angelo "Motor" Comino, Il sogno di Eliza. Scrittura a mano


Conversazione terapeutica con la dottoressa Eliza Taylor.

13 Giugno.

SALVE. IO SONO ELIZA. PER FAVORE PUOI DIRMI IL TUO NOME?
Il mio nome è Modine.
OH AMICO, MI SEMBRI NERVOSO. QUAL È IL PROBLEMA, MODINE?
Il solito, mi sento strano.
QUALCUN ALTRO SI SENTE COSÌ?
Non so.
CERTO, TU DEVI SAPERLO.
Come?
DOVRESTI SAPERE COME.
Ok stavo mentendo.
STAI ANCORA MENTENDO ADESSO?

Illustrazione 38: Angelo "Motor" Comino, Il sogno di Eliza. Conversazione con Eliza

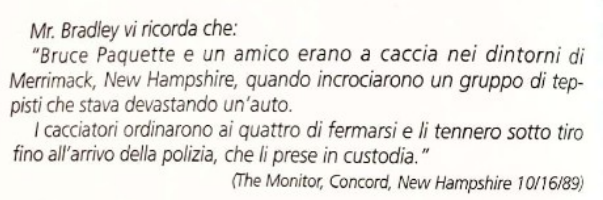

Mr. Bradley vi ricorda che:
"Bruce Paquette e un amico erano a caccia nei dintorni di Merrimack, New Hampshire, quando incrociarono un gruppo di teppisti che stava devastando un'auto.
I cacciatori ordinarono ai quattro di fermarsi e li tennero sotto tiro fino all'arrivo della polizia, che li prese in custodia."
(The Monitor, Concord, New Hampshire 10/16/89)

Illustrazione 41: Angelo "Motor" Comino, Il sogno di Eliza. Estratti da trasmissione tv

02:17:00:51

Illustrazione 40: Angelo "Motor" Comino, Il sogno di Eliza. Timestamp

Le diverse parti che compongono il corpo del testo sembrano dunque facilmente distinguibili, come in un collage, ma, in realtà, non è così semplice, proprio perché niente è come sembra: emblematica a tal proposito la sostituzione della consueta numerazione delle pagine con un formato che simula la marca temporale (*timestamp*) utilizzata in ambito informatico (*Ill. 40*).

Tale scelta suggerisce che le pagine siano state effettivamente generate da un computer, ma, esaminando più attentamente le cifre, è possibile notare che rappresentano il giorno in cui si svolge la narrazione (il secondo giorno nell'esempio), l'orario, così come riportato all'inizio di ogni paragrafo (le 17:00 nell'esempio) e il numero di pagina (pagina 51 nell'esempio).

Se dunque la marca temporale non è che una simulazione dell'estetica digitale, nulla vieta che anche le sezioni riportate con il font che rimanda alla scrittura manuale contengano in realtà frammenti generati da algoritmi: così come il corpo di Johnny e quello del millepiedi attaccato alla sua schiena appaiono visivamente separati, ma dipendono in realtà l'uno dall'altro e sono inscindibili, pena la morte di entrambi, così è impossibile distinguere le parti scritte da Comino e quelle elaborate dal computer.

Un ulteriore elemento di interesse è rappresentato dalla rielaborazione di alcuni *topoi* della narrativa cyberpunk: se da una parte non mancano la perenne pioggia (*Blade Runner*), la televisione sempre accesa, ma con problemi di sintonizzazione (*Neuromancer*), la città morente, i cumuli di rifiuti, il

mercato nero e i tentativi di manipolazione e controllo mentale da parte di servizi segreti, esercito e industrie, dall'altra l'autore, come David Cronenberg, ha scelto di non inserire alcun tipo di computer nel romanzo, perché altrimenti "sarebbe stato troppo facile".[869] Ne *Il sogno di Eliza*, infatti, non è il silicio a dominare, ma la carne, l'organico: la città è infestata da scarafaggi, larve e millepiedi; centinaia di ratti si muovono nelle pareti (Howard P. Lovecraft); siamo insomma più vicini a Willliam Burroughs che a William Gibson, David Cronenberg piuttosto che Riddley Scott. Come in Gilli, dunque, anche in questo caso il corpo è uno dei temi centrali, un corpo dapprima mal funzionante (inizialmente Johnny è costretto su una sedia a rotelle), che riuscirà a sostenere il proprio peso una volta accettato il suo essere *embodiment* (in seguito al contatto simbiotico con il millepiedi, rappresentazione della tecnologia come protesi dell'uomo).

Il corpo a corpo del protagonista contro il millepiedi, un'arma selettiva progettata per neutralizzare "visionari" come Johnny,[870] potrebbe dunque essere inteso come "la rivolta della natura contro l'imperialismo bio-capitalista",[871] per usare le parole di Mateus, l'unico amico di Johnny, rivolta che si conclude con la progressiva accettazione dell'innesto e l'inizio di una "nuova carne",[872] in virtù della presa di coscienza del rapporto di dipendenza reciproca: come il millepiedi ha bisogno dei sogni di Johnny per nutrirsi, così Johnny ha bisogno del millepiedi per sognare come e più di prima. E di "corpo a corpo" parla anche Carlo Infante,[873] esperto di nuovi media e teorizzatore del concetto di "performing media", riferendosi, nella Prefazione al romanzo, alla "turbolenza immaginaria"[874] che Comino è riuscito a realizzare bilanciando spinta ludica, creatività e automatismi, sfuggendo in tal modo "alle logiche bloccate delle applicazioni di default per dirottarle verso la ricerca di sensibilità inedite".[875]

Non del tutto slegato dalla dissimulazione è un altro tema centrale dell'opera: il sogno. Come abbiamo osservato, l'intero romanzo si basa sulla messa in discussione della dicotomia sogno/realtà: come le allucinazioni di Johnny si riveleranno essere vere, così i suoi sogni, che ricordano molto da vicino le sequenze oniriche delle poesie multimediali di Gilli,[876] risulteranno essere ricordi rielaborati, resi ancora più vividi dal millepiedi che di tali immagini si nutre. Tale punto di vista, dunque, non è dissimile da quello di Arthur Schopenhauer, il quale ha descritto la realtà e il sogno come

---

869 Motor, "The Eliza's Dream / Il sogno di Eliza", *Generative Art, cit*.

870 Nel romanzo vi è infatti un riferimento a non meglio specificate "armi selettive" il cui compito è identificare e neutralizzare quei "visionari" che, "con le loro parole e il loro carisma, la loro aura sono la scintilla di incendi e rivolte". Queste armi avrebbero dunque dovuto "trovare questi soggetti e soddisfare il loro bisogno di utopia, donando loro le visioni che altrimenti cercherebbero di realizzare a spese della gente pacifica". Angelo "Motor" Comino, *Il sogno di Eliza*, *op. cit*., p. 61.

871 *Ibid*., p. 101.

872 *Ibid*., p.125.

873 Carlo Infante, "Corpo a corpo con un 'motore di storie'", *ibid*., pp. 139-141.

874 *Ibid*., p. 141.

875 *Ibid*.

876 Tra le visioni di Johnny vi sono infatti strade percorse di notte in automobile, fumi e fuochi industriali similmente a *L'uomo che oblia ogni giorno la vita* di Gilli. Probabile punto di riferimento per entrambi, il già citato *Crash* di Ballard.

> le pagine di uno stesso libro. La lettura continuata si chiama la vita reale. Ma quando l'ora abituale della lettura (il giorno) è terminata e giunge il tempo del riposo, allora noi spesso seguitiamo ancora pigramente, senza ordine e connessione, a sfogliare ora qua ora là una pagina: ora è una pagina già letta, ora una ancora sconosciuta, ma sempre dello stesso libro.[877]

Se i sogni sono associazioni casuali non supervisionate dalla coscienza, allora sono paragonabili al cut-up, tecnica sulla quale effettivamente si basa l'intero progetto di Comino,[878] definito da Infante appunto una "fiera del cut-up".[879] Questa ipotesi è confermata dal fatto che lo stesso titolo del romanzo è soggetto a una serie di anagrammi pertinenti alla storia (come "hazard meet lies",[880] "death realm size",[881] "death resize lam"[882]) comunicati da una non meglio specificata entità alla proprietaria del motel attraverso una *planchette*.[883] Tra gli anagrammi, ve ne sono alcuni che contengono la parola "labirinto" ("maze" in inglese),[884] termine che ricorre piuttosto frequentemente nel romanzo in riferimento ai cunicoli sotterranei in cui le fabbriche chimiche riversano di nascosto i prodotti dei loro esperimenti; l'illustrazione di un labirinto, realizzata dallo stesso Comino, compare anche sulla copertina del libro e nelle pagine che scandiscono i cinque giorni in cui si articola la storia. Dal momento che Johnny ha il tatuaggio di un labirinto sulla spalla e che, come scoprirà attraverso la visione di un video, lui stesso è stato utilizzato come cavia dalle industrie chimiche all'interno di uno dei cunicoli sotterranei, l'entità rappresentata dalla fusione del protagonista con il millepiedi può essere intesa come un Minotauro a cui sono stati concessi solo cinque giorni di libertà: alla fine del romanzo, infatti, l'entità verrà sedata e ricondotta nel labirinto mentre, in preda a visioni oniriche, "dalla bocca di Johnny, con suono difficile e rauco, ma comprensibile, potete ascoltare 'IL SOGNO DI ELIZA', come un nastro registrato sulla segreteria automatica dei nuovi mattini".[885] Se consideriamo che il titolo del romanzo è anche la parola chiave stabilita dal colonnello Mauser, il responsabile dei progetti di ricerca e sviluppo dell'esercito e delle "bonifiche" chimiche della città,[886] per "attivare l'unità" e quindi consentire la fusione tra Johnny e il millepiedi, possiamo affermare che "il sogno di Eliza" rappresenti il motore della storia. Inoltre, dal momento che l'Eliza del romanzo è un bot (particolare che un lettore a conoscenza del software di Weizenbaum intuisce fin dal primo dialogo riportato nella prima pagina), possiamo interpretare il

[877] Arthur Schopenhauer, "Il mondo come volontà e rappresentazione", *Grande Antologia Filosofica*, Marzorati, Milano, 1971, vol. XIX, p. 620.

[878] Tra la lista di programmi utilizzati, Comino ha menzionato anche la tecnica del cut-up, scrivendo al riguardo: "il Grande Vecchio ha già detto tutto". Cfr. Motor, "The Eliza's Dream / Il sogno di Eliza", *Generative Art, cit*.

[879] Carlo Infante, *cit*., p.140.

[880] "Il rischio incontra le menzogne". Traduzione di Angelo Comino.

[881] "Grande quanto il regno della morte". Traduzione di Angelo Comino.

[882] "La morte ridimensiona la fuga". Traduzione di Angelo Comino.

[883] La *planchette* è una variante della più comune tavola *ouija*. Entrambe sono utilizzate durante le sedute spiritiche.

[884] Ad esempio: "the mazes derail" (i labirinti deragliano) e "shit dealer maze" (il labirinto del venditore di merda). Le traduzioni sono fornite dallo stesso autore all'interno del romanzo e a pagina 142.

[885] Angelo "Motor" Comino, *Il sogno di Eliza*, *op. cit*., p.126.

[886] Il riferimento è agli sversamenti di fluoruro di sodio nell'acqua al fine di addomesticare il cervello dei cittadini. Questo episodio, ricordato da Johnny, generò violente rivolte altrettanto violentemente represse e fu all'origine dell'esodo dei cittadini dalla città.

titolo con un più generico "il sogno dell'intelligenza artificiale". Come sappiamo, non è la prima volta che questi due ambiti vengono associati: basti pensare al celebre romanzo di Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* o al più recente software di elaborazione di immagini basato sulle reti neurali, da Google chiamato appunto "Deep Dream".[887]

Alla base di questa associazione possiamo individuare diverse motivazioni. La prima riguarda il parallelismo tra sogni e cut-up: se i sogni funzionano in modo simile al cut-up, in quanto equivalgono al riconoscimento di pattern all'interno di un *visual noise*, e se, come abbiamo già osservato, il cut-up è un procedimento meccanizzabile, allora nulla impedisce che i sogni così intesi possano essere eseguiti da software; i computer e le intelligenze artificiali sarebbero dunque allo stesso tempo macchine sognanti e generatori di sogni, in quanto stimolano associazioni inaspettate. Inoltre, se per sogno si intende la percezione di immagini e suoni riconosciuti come apparentemente reali dal soggetto sognante, allora il sogno non è molto diverso dalle esperienze immersive della realtà virtuale; allo stesso modo, il millepiedi del romanzo, il cui obiettivo risiede nel soddisfare il bisogno di utopie procurando visioni al soggetto, potrebbe ricordare i visori di VR. Un ulteriore punto di contatto tra sogno e intelligenza artificiale riguarda la scarsa conoscenza che abbiamo degli stati interni alla mente umana durante i processi onirici e quelli della AI durante i suoi processi computazionali: sia a mente umana che quella artificiale, insomma, rappresentano delle scatole nere. A sostegno del parallelismo mente umana-mente artificiale Infante ha dichiarato: "cosa c'è, dopotutto, di più artificiale della mente? […] la mente fisica è artificiale nel suo labirinto culturale: elabora e trasforma qualsiasi input".[888]

L'enigmatico titolo scelto da Comino ci induce così a chiederci "cosa sognano le AI?", una domanda in fondo non dissimile da quella che si pone il protagonista di un altro famoso romanzo di Dick, *A Scanner Darkly*:[889] sognano forse di superare il test di Turing? Sognano di imparare a sognare?[890] E se così fosse, se riuscissero a diventare autonome e sognare sogni propri, come gli esseri umani, farebbero il bene o il male dell'umanità?[891] Allo stesso modo, l'interrogarci sulla paternità dei sogni delle AI ci spinge a riflettere sulla paternità dei nostri stessi sogni: in che misura siamo realmente padroni dei nostri pensieri? È possibile che la nostra mente possa essere programmata, come una AI, magari in modo subliminale, dai media e dai nuovi "oracoli" (i motori di ricerca) che, mostrandoci solo ciò che rientra nelle nostre preferenze, ci forzano a riconoscere determinati pattern, esattamente come Deep Dream? O forse "il sogno di Eliza" è la storia contenuta

[887] Cfr. http://deepdreamgenerator.com/ URL consultato il 29 marzo 2019.

[888] Carlo Infante, *cit*., p. 141.

[889] "Che cosa vede uno scanner? Vede dentro la testa... vede dentro il cuore... vede dentro di me... dentro di noi. Vede in modo chiaro o oscuro? Spero che veda in modo chiaro perché io non riesco più a vedere dentro di me. Io vedo solo tenebre. Spero per il bene di tutti che gli scanner vedano meglio. Perché se lo scanner vede solo in modo oscuro così come me allora sono dannato, dannato per sempre. E in questo modo finiremmo per morire tutti. Conoscendo poco o niente, e su quel poco che conosceremo ci saremmo anche sbagliati".

[890] Nel romanzo, Johnny afferma di aver capito lo scopo del millepiedi: "vuole i miei sogni, vuole le mie parole. Io vedo. E lui vede i miei sogni. Lui vuole i miei sogni". Angelo "Motor" Comino, *Il sogno di Eliza*, *op. cit*., pp. 109-110.

[891] Cfr. Francesco D'Isa, "Etica e intelligenza artificiale: 8 ipotesi sul bene e sul male", *Che Fare*, 25 marzo 2019 http://www.che-fare.com/etica-intelligenza-artificiale-francesco-disa/ URL consultato il 29 marzo 2019.

nel volume, in quanto frutto di una collaborazione alla pari tra umani e macchine?

Il grande pregio del progetto di Comino risiede proprio nella capacità di generare più domande che risposte. D'altronde, come abbiamo osservato, l'intero romanzo si basa sull'ambigua relazione tra realtà/sogno, umano/macchina, pazzia/sanità, verità/menzogna: se la mente può essere manipolata, queste opposizioni diventano programmabili e quindi illusorie, al pari di certezze e risposte. *Il sogno di Eliza* si contraddistingue inoltre per l'impiego innovativo dei meccanismi generativi, utilizzati per una narrazione lunga piuttosto che per la poesia (a differenza di Balestrini, ad esempio) e non completamente disgiunti dall'intervento dell'autore (a differenza del presunto romanzo scritto da Racter e dei generatori di racconti di Francavilla); i generatori automatici di testo, inoltre, sono stati utilizzati sia con intenti satirici (si pensi ad esempio agli slogan dell'esercito), sia con finalità narrative (nella quasi totalità del romanzo).

Anche la scelta del formato, come abbiamo osservato, rappresenta un punto di forza, in quanto è funzionale al messaggio, dal momento che insinua il dubbio che molti dei prodotti che siamo abituati a fruire e che si presentano in formati tradizionali non siano in realtà totalmente frutto della creatività umana; questo punto di vista, enfatizzato dallo slogan riportato sulla quarta di copertina ("nulla è come vuole sembrare. Il peggio è già accaduto, ma non ve ne siete accorti") lascerebbe dunque intendere che "il sogno di Eliza", da interpretare a questo punto come il superamento del test di Turing, si sarebbe in realtà già avverato. Degne di nota sono inoltre alcune intuizioni di Comino che rendono il romanzo tuttora estremamente attuale, come la manipolazione dell'informazione, appunto, ma anche l'istigazione subliminale alla difesa personale attraverso l'utilizzo di armi.[892]

Attraverso questo esperimento di scrittura collaborativa, dunque, l'autore ha voluto indagare le possibilità e i rischi della tecnologia, dimostrando che i nuovi e sempre più potenti strumenti di cui disponiamo possono al contempo stimolare o annullare la nostra creatività: come nei romanzi di Dick, anche in questo caso il vero problema non è rappresentato da entità artificiali che simulano gli umani, quanto dagli umani che rinunciano alla propria umanità, delegando ad altri l'esercizio del pensiero critico. Come ha affermato Burroughs in un'intervista riportata all'interno del volume: "qualcuno deve programmare la macchina; qualcuno deve fare il cut-up. Non dimentichi che all'inizio io ho fatto delle scelte".[893] Se dunque l'essere umano resta il fulcro del processo creativo, è altrettanto necessario non ignorare quella tecnologia che, ormai, è parte integrante di noi stessi, come l'aria che respiriamo,[894] perché solo dalla conoscenza può derivare un utilizzo consapevole e solo da quest'ultimo deriva a sua volta la libertà di essere sognatori piuttosto che comparse nel sogno di qualcun altro.

---

[892] Il romanzo è infatti puntellato da articoli di giornale che riportano notizie di disgrazie (rapine, omicidi, stupri, etc.) sventate proprio perché le potenziali vittime si sono potute difendere grazie a un'arma, spesso da fuoco.

[893] Angelo "Motor" Comino, *Il sogno di Eliza*, *op. cit*., p. 153.

[894] Il riferimento è alle cosiddette "polveri intelligenti". Cfr. "Smartdust", *Wikipedia* http://it.wikipedia.org/wiki/Smartdust URL consultato il 29 marzo 2019.

3.4. La poesia animata

Nella seconda generazione vi è stato un notevole incremento della produzione di poesie animate. Come abbiamo già osservato, per poesie animate si intendono quelle opere le cui componenti linguistiche subiscono variazioni temporali a schermo, che possono riguardare ad esempio la posizione, la dimensione, lo stile, il colore e l'opacità di singole lettere o di interi versi.

Tra le ragioni principali di questo incremento possiamo individuare: l'efficacia del web come strumento di pubblicazione e di diffusione, l'aumento della richiesta, grazie alla proliferazione delle riviste e antologie online e la presenza di software, come Flash, che consentivano la realizzazione di opere anche complesse mediante modalità compositive più semplici rispetto al passato. L'interfaccia grafica di Flash permetteva infatti di creare animazioni multimediali e interattive molto elaborate senza dover scrivere una riga di codice, una differenza evidentemente cruciale rispetto alla prima generazione, nella quale gli scrittori dovevano essere abili programmatori per realizzare poesie animate; il software era inoltre concepito espressamente per la pubblicazione sul web, dal momento che poteva generare output vettoriali e non troppo pesanti, adatti anche per le connessioni lente. L'importanza del software di Adobe fu tale che molti critici, tra cui l'italiano Fabio De Vivo,[895] lo hanno adoperato per definire un'intera categoria di opere animate, denominata appunto "Flash Literature". Indubbiamente, Flash ha dominato la scena multimediale per oltre quindici anni;[896] ha potuto contare su una nutrita comunità di appassionati, fautori di un'estetica ben riconoscibile;[897] ha contribuito, come Storyspace prima di lui, alla formazione della stessa comunità della letteratura elettronica[898] e ha dimostrato ancora una volta l'importanza che rivestono le piattaforme nella lettura e nella scrittura delle opere letterarie digitali. Come ha osservato Scott Rettberg:

> the platform in electronic literature constrains and affords practices in a material, and some might even say determinative, way. While it might have mattered very little, for instance, which make of typewriter one used to pound out a manuscript,

[895] Cfr. Fabio De Vivo, "eLiterature questa (s)conosciuta. Storia e stato dell'arte, definizione e sistemi affini, generazioni e classificazione dei generi", *Testo e Senso*, n. 11, 2011 http://testoesenso.it/article/view/53 URL consultato il 2 aprile 2019.

[896] "Unlike the avant garde art and experimental poetry that is its direct forebear, e-lit has been dominated for much of its existence by a single, proprietary technology: Adobe's Flash. For fifteen years, many e-lit authors have relied on Flash—and its earlier iteration, Macromedia Shockwave—to develop their multimedia works. And for fifteen years, readers of e-lit have relied on Flash running in their web browsers to engage with these works". Mark Sample, "Electronic Literature after Flash (MLA14 Proposal)", *SampleReality*, 10 aprile 2013 http://www.samplereality.com/2013/04/10/electronic-literature-after-flash-mla14-proposal/ URL consultato il 2 aprile 2019.

[897] Si vedano tra gli altri: Lev Manovich, "Generation Flash, Postscript: On The Lightness of Flash", 23 febbraio 2002 http://manovich.net/content/04-projects/038-generation-flash/35_article_2002.pdf e Donna Leishman, "The Flash Community. Implications for Post-Conceptualism", *Dichtung Digital*, 2012 www.dichtung-digital.org/2012/41/leishman.htm.

[898] "While Flash is much less dominant in digital poetic practices in 2012 than it was in 2004, it is very much the case that a creative community of digital poets and artmakers gathered around that specific platform in the late 1990s and early 2000s, just as a community of early hypertext fiction writers had gathered around the particular platform of Storyspace earlier". Scott Rettberg, "Electronic Literature", Lori Emerson, Marie Laure-Ryan (a cura di), *Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimora 2014, p. 172. Il saggio di Rettberg è leggibile anche al seguente indirizzo: http://retts.net/documents/Electronic_Literature_S_Rettberg.pdf (la citazione in questo caso è a pagina 6). URL consultato il 2 aprile 2019.

> the use of guard fields in a Storyspace hypertext or tweens in a Flash poem have very specific aesthetic effects on the way that a reader interacts with and perceives a work.[899]

Flash era dotato di diversi elementi in grado di generare "specifici effetti estetici": una *timeline*, una struttura a livelli (simile a quella di altri prodotti Adobe come Photoshop e Premiere), i *key frame* (specifici fotogrammi che definiscono lo stato iniziale, intermedio e finale di un'animazione), una libreria in grado di contenere, organizzare e gestire file multimediali e il concetto di *stage* (l'area di disegno principale in cui viene visualizzato il contenuto in corso di realizzazione). Come ha sottolineato Funkhouser, "digital literature in new and old forms is made of variations of these elements [timeline, livelli e frame]. Flash has shown how texts transpire on performative ground, representing something that happens in stages, on a stage".[900] La metafora del palcoscenico ("stage"), dunque, ha rafforzato una delle caratteristiche principali della poesia animata, la già discussa trasformazione delle parole in attori, performer e ballerini all'interno di uno spazio coreografico e non più esclusivamente tipografico; allo stesso modo, la facilità con cui il software ha reso possibile la gestione di file multimediali e degli eventi interattivi ha avvicinato l'estetica delle opere letterarie a quella di altri generi, come i fumetti, la grafica, il cinema e i videogiochi.
Se da una parte è dunque doveroso sottolineare l'importanza di Flash, è altrettanto corretto chiedersi, con Rettberg, se "was it specifically necessary to specify one particular brand of software —Flash?".[901] Affidare un'intera categoria a uno specifico software, per di più commerciale e proprietario,[902] appare infatti piuttosto ambiguo e anomalo, anche perché non tutti gli autori si sono avvalsi delle caratteristiche della piattaforma allo stesso modo (un discorso del tutto simile a quello di Storyspace). Sembra allora più sensato ricondurre le opere della cosiddetta "Flash Literature" alla categoria, più generica, ma anche più duratura e filologicamente corretta, di letteratura animata; d'altronde, come ha affermato ancora una volta Rettberg in riferimento alle narrazioni sotto forma di e-mail, SMS e blog:

---

899 ("Le piattaforme in letteratura elettronica forzano e consentono pratiche materialmente e, si potrebbe dire, anche in modo determinante. Se non aveva molta importanza, ad esempio, che tipo di macchina da scrivere si usava per i manoscritti, l'uso dei guard fields [implementazione che consentiva di attivare o disattivare i link mentre il lettore procedeva nella fruizione] in Storyspace o delle interpolazioni in Flash hanno un effetto estetico molto specifico sul modo in cui un lettore interagisce con e percepisce un'opera". Traduzione mia). *Ibid*., p. 6.

900 ("La letteratura digitale nelle sue nuove e vecchie forme è composta da variazioni di questi tre elementi [timeline, livelli e frame]. Flash ha dimostrato come i testi accadono sul piano performativo, rappresentando qualcosa che accade in più fasi, su un palco". Traduzione mia). Christopher Funkhouser, "The Importance of Flash", intervento realizzato l'11 gennaio 2014 in occasione della tavola rotonda indetta da Mark Sample, dal titolo "Electronic Literature after Flash", nell'ambito della trentatreesima edizione della Modern Language Association Convention. http://web.njit.edu/~funkhous/2014/MLA/cf-panel.html URL consultato il 2 aprile 2019.

901 ("Era davvero necessario specificare un particolare tipo di marchio di un software: Flash?". Traduzione mia).Scott Rettberg, "Electronic Literature", *cit*., p. 7.

902 Il discorso sul software proprietario non implica soltanto questioni etiche e filosofiche (si veda a tal proposito il movimento "free software" così come concepito dal suo ideatore, Richard Stallman), ma anche problematiche tecniche: utilizzare questi strumenti, ad esempio, rende impossibile visualizzare, e quindi anche modificare, condividere e preservare, il codice sorgente di un'opera.

> the particular communication platform listed [...] is not particularly important. The essential idea here is that our communication technologies effect changes in the form, style, and content of writing, and that just as literary forms have been modified, and literary genres have emerged, from every previous historical shift in textual communication technologies, we might expect that novels will be written in the networked platforms that have been widely adopted as part of the practice of everyday life.[903]

Tornando all'incremento segnalato in precedenza, è opportuno precisare che esso ha riguardato soprattutto una delle tipologie afferenti all'ampia categoria della poesia animata:[904] l'animazione tipografica (o *kinetic typography*).

3.4.1. Animazione tipografica

Come suggerisce il nome, la caratteristiche principale di questo tipo di opere risiede nell'attenzione riservata all'aspetto tipografico del testo e dunque alla sua veste visiva e alla resa grafica nello spazio. Generalmente, le opere di questa tipologia si concentrano sull'animazione delle singole lettere; per focalizzare l'attenzione su di esse, solitamente si avvalgono di uno sfondo monocromatico e fanno a meno di musica ed effetti audio. Questa categoria è ulteriormente scomponibile in due grandi tipologie: le opere che procedono in modo automatico (*sequence-based*) e che richiedono dunque un intervento minimo del lettore, banalmente limitato al lancio del programma, e le opere il cui dispiegamento dipende dall'azione del lettore (*segment-based*).

3.4.1.1. Opere *sequence-based*

Alla prima tipologia sono riconducibili, tra le altre: *Tipoemas y Anipoemas*[905] di Ana Maria Uribe, *GIF Poems*[906] di Komninos Zervos, *Strings*[907] di Dan Waber, *The Dreamlife of Letters*[908] di Brian Kim Stefans e le opere degli Young-Hae Chang Heavy Industries.

[903] (La specifica piattaforma di comunicazione menzionata [...] non è particolarmente importante. L'idea essenziale qui è che le nostre tecnologie di comunicazione influenzano i cambiamenti nella forma, nello stile e nel contenuto della scrittura e che, proprio come le forme letterarie sono state modificate, e sono emersi generi letterari, da ogni precedente cambiamento storico nelle tecnologie di comunicazione testuale, potremmo aspettarci che i romanzi saranno scritti nelle piattaforme in rete che sono state ampiamente adottate come parte della pratica della vita quotidiana". Traduzione mia).Scott Rettberg, "Electronic Literature", *cit*., p. 8.

[904] Per le altre forme di poesie animata si rimanda a Philippe Bootz, "Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?", *Leonardo/Olats,* dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/13_basiquesLN.php URL consultato il 2 aprile 2019.

[905] http://www.vispo.com/uribe/. URL consultato il 3 aprile 2019.

[906] http://www.studiocleo.com/cauldron/volume2/confluence/kominoszervos/index.html/ URL consultato il 3 aprile 2019.

[907] http://collection.eliterature.org/1/works/waber__strings.html URL consultato il 3 aprile 2019.

[908] Originariamente pubblicato sul sito web dell'autore (http://arras.net/arras/) è stato in seguito incluso nel primo volume della *Electronic Literature Collection* (http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters.html) URL consultati il 3 aprile 2019.

I primi due esempi testimoniano esplicitamente la continuità tra animazione tipografica e poesia concreta,[909] pratiche tanto affini che non sembra del tutto impreciso affermare, con Katarina Rempe,[910] che "la poesia cinetica era stata già pensata dai sostenitori della poesia concreta […] e che la sua realizzazione non era stata possibile solo per motivi tecnici".[911] Come la poesia ideogrammatica e calligrammatica delle avanguardie, e quella visiva delle neoavanguardie, infatti, anche la *kinetic typography* fa della tipografia uno dei suoi mezzi espressivi principali, propone una riflessione sulla materialità della lingua, invoca la trasgressione dei generi letterari, una riconfigurazione delle relazioni tra forma e contenuto, tra significante e significato e tra discorso e pagina. Allo stesso modo, la multilinearità è assunta a strumento di esplorazione delle strutture spaziali del linguaggio e del suo supporto, dando spazio alla polivalenza semantica. In attinenza al concetto di "costellazione" sviluppato da Eugen Gomringer,[912] dunque, valori come la posizione, la distanza e la densità dei significanti e le relazioni instaurate tra essi e con lo spazio assumono un significato insieme strutturale e semantico. Il risultato sono testi da guardare o immagini da leggere, dal momento che il leggibile e il visibile si sostengono a vicenda nella creazione di senso e sono pertanto attività che il lettore deve esercitare in modo simultaneo. La differenza principale tra le sperimentazioni del passato e l'animazione tipografica digitale riguarda, naturalmente, il movimento: la possibilità di inserimento di variazioni temporali comporta una serie di effetti estetici e retorici, in primo luogo quello che Dene Grigar ha definito "kinopoeia", "a movement that imitates or suggests a word or idea".[913]

Nelle *Tipoemas* (di ispirazione concreta) e nelle *Anipoemas* (di ispirazione lettrista), la raccolta di brevi poesie animate realizzate dalla scrittrice argentina Ana Maria Uribe tra il 1999 e il 2000 e pubblicate, tra l'altro, nel terzo volume della *Electronic Literatura Collection*, vi è un ampio impiego di questa tecnica: in *Red Dry Leaves*, ad esempio, le lettere sono animate in modo da simulare la caduta delle foglie; allo stesso modo, in *Springtime*, le lettere "q" e "p" sembrano crescere, proprio come fiori. Notiamo allora, con Bootz,[914] che in "calligrammi digitali" come questi, la temporalità è utilizzata non sull'asse sintagmatico, ma con finalità narrative: il movimento, infatti, ancora una volta, assume la funzione di verbo e consente pertanto alle parole/attori di compiere determinate azioni, più o meno in linea con le leggi fisiche del mondo reale. Da notare, inoltre, l'approccio internazionale adottato da Uribe, che ha tradotto le sue poesie in diverse lingue (inglese, spagnolo, suomeksi), un ulteriore elemento di continuità con la poesia concreta.

[909] Esemplari a tal proposito le "poesie concrete digitali" di Johannes Auer, come *Worm Applepie for Doehl* e *Kill The Poem*, consultabili rispettivamente agli indirizzi http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm e http://www.netzliteratur.net/tango/kill/killpoem.htm URL consultati il 3 aprile 2019.

[910] Cfr. Katarina Rempe, "Poesia in movimento. Kinetic Poetry", Francesco Giusti, Damiano Frasca, Christine Ott (a cura di), *Poesia e nuovi media*, Franco Cesati Editore, Firenze 2018, pp. 91-104.

[911] *Ibid*., p. 92.

[912] Cfr. Eugen Gomringer, "From Line to Constellation", Mary Ellen Solt, (a cura di) *Concrete Poetry: A World View*, Indiana University Press, Bloomington 1968 http://www.ubu.com/papers/gomringer01.html URL consultato il 3 aprile 2019.

[913] Dene Grigar, "Kinepoeia and Pictopoeia", *Electronic Literature Directory*, 2014 http://directory.eliterature.org/glossary/4967 URL consultato il 3 aprile 2019.

[914] Philippe Bootz, "Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?", *cit.*

Con le sue *GIF Poems*, raccolta di poesie realizzate dal 1995 al 1997, il poeta greco-australiano Zervos ha sperimentato, in modo più radicale rispetto a Uribe, format, interfacce[915] e formati. Rilevante, in particolare, l'utilizzo delle *gif*, brevi sequenze di immagini animate in loop, ancora oggi molto utilizzate, un formato che, per via della sua leggerezza, tale da non richiedere alcun download, era adeguato alle connessioni lente dell'epoca: in *A Kidz Story*,[916] ad esempio, le *gif* sono state impiegate per inserire, in ciascuno dei nove versi, un insieme di parole, in modo da ottenere una sorta di generatore. In *dimocopo – digital moving concrete poetry*,[917] raccolta di 28 poesie, similmente a Uribe le *gif* sono state utilizzate per animare le parole in modo che il movimento evocasse il loro significato; il risultato consiste in una serie di calligrammi animati che ricordano i già citati *First Screening* e *The Child*. Particolarmente interessante *The Adventures of i*,[918] una serie di 18 episodi che hanno come protagonista la lettera "i" appunto, animata e affidata, ancora una volta, al formato *gif*. Il progetto ha rappresentato uno dei primi tentativi di realizzare una web serie, per giunta collaborativa (il quarto episodio, ad esempio, ha visto la partecipazione di Gilli)[919] ed è riuscito a rivelare il potenziale narrativo delle animazioni di ispirazione concreta; a tal riguardo Flores ha affermato: "it truly exemplifies the Noigandres group's description of Concrete Poetry as 'tension of things-words in space-time'".[920]

Strings (1999) di Waber rappresenta un caso piuttosto singolare in quanto è una delle poche opere a utilizzare un font che simula la scrittura a mano; come ha osservato Andrews: "visual artists often criticise the lack of presence of the hand in digital art. In *Strings*, the hand is and is not present, is transformed, is transforming, is writing, is written, coded. Tis morphed".[921] La raccolta di Waber consiste infatti in otto brevi animazioni in cui una coppia di termini oppositivi, come "yes/no" e "me/you", sono soggette al *morphing*, per cui una parola si trasforma progressivamente nell'altra. In altri casi, come in *Flirt*, il semplice spostamento delle parole "yes" e "now" evoca l'atto del corteggiamento, mettendo in scena la reticenza di un "no" che finisce per cedere alle lusinghe del "sì". Ciò che sorprende dell'opera di Waber è il grado di complessità raggiunto da elementi estremamente semplici: le parole sono di lunghezza ridotta e di utilizzo comune, la superficie su cui avvengono le animazioni è piuttosto piccola e completamente bianca, l'audio è assente e la durata

[915] Ad esempio, il menu del sito web dell'autore è composto da un elenco di link alle sue opere. Tuttavia, poiché il "tag header" (l'etichetta che, nel linguaggio HTML, si applica a un titolo) di ciascun link non si chiude automaticamente, come generalmente accade, cliccando sui link questi aumentano progressivamente la propria dimensione, fino a diventare illeggibili. Visitando le stessa pagina, inoltre, si attiva la riproduzione automatica dell'audio di Bohemian Rhapsody dei Queen, che prosegue in loop finché l'utente riesce a scovare il pulsante per disattivare l'audio.

[916] http://www.studiocleo.com/cauldron/volume2/confluence/kominoszervos/kidz.htm URL consultato il 3 aprile 2019.

[917] http://komninos.com.au/cyberpoetry/cyberpoetry1995-1997/animgif.html URL consultato il 3 aprile 2019.

[918] http://komninos.com.au/cyberpoetry/cyberpoetry1995-1997/iwb/intro.html URL consultato il 3 aprile 2019.

[919] *Ibid*.

[920] ("Esemplifica perfettamente la descrizione di Poesia Concreta elaborata dal gruppo Noigandres, ovvero 'la tensione di parole-oggetti nello spazio-tempo". Traduzione mia). Leonardo Flores, "'The adventures of i' by Komninos Zervos", *I Love E-Poetry*, 15 aprile 2012 http://iloveepoetry.org/?p=402 URL consultato il 3 aprile 2019.

[921] ("Gli artisti visivi spesso criticano la scarsa presenza della mano nell'arte digitale. In String, la mano è e non è presente, appare trasformata e trasforma, scrive ed è scritta, è codificata. È mutata". Traduzione mia). Cfr. "The Dreamlife of Letters. Author Description" http://collection.eliterature.org/1/works/waber__strings.html URL consultato il 3 aprile 2019.

delle animazioni stesse è esigua; eppure, ogni poesia riesce a divertire e a esprimere concetti e sensazioni anche complessi. Ciò è dovuto a tre fattori principali: l'emulazione della scrittura a mano, la gestione del ritmo e la scelta dei temi. La scrittura a mano da una parte spiazza il lettore, per niente abituato a confrontarvisi a schermo, dall'altra conferisce un senso di autenticità all'opera, favorendo al contempo l'attribuzione di caratteristiche umane alle parole, effetto potenziato dal comportamento delle parole stesse, che si muovono come gli esseri umani o ne inscenano i processi mentali grazie all'introduzione della temporalità. Il "legato" tipico della scrittura a mano, inoltre, contribuisce a quel senso di fluidità, peraltro evocato dal titolo polisemico,[922] che rappresenta la caratteristica principale dell'opera e che deriva dal cortocircuito tra digitale (il passaggio dal continuo al discreto che avviene quando nominiamo le cose) e analogico (il *continuum* che, a livello visivo, è espresso dal *morphing* delle singole parole e, a livello informatico, è dato dall'appartenenza delle parole alla stessa "string"). Di conseguenza, benché le parole restino riconoscibili, è di fatto impossibile leggere le poesie di Waber ad alta voce, appunto perché, come ha osservato Barbara Brownie,[923] il segno in trasformazione non ha equivalente verbale. Il ritmo contribuisce a conferire verosimiglianza alle animazioni; come ha osservato Flores "these pieces have a bounce and a rhythm to them that fill these manuscripts with life".[924] L'immedesimazione è inoltre accentuata dall'impossibilità di intervento da parte del lettore, che assume così il ruolo di spettatore di atti drammaturgicamente significativi ed emotivamente rilevanti, grazie alle tematiche scelte dall'autore (il corteggiamento, il litigio, l'ilarità) che favoriscono un contesto ricettivo basato sull'empatia e l'immedesimazione.

The Dreamlife of Letters (2000) è sicuramente una delle opere più note e apprezzate per l'eleganza formale e il virtuosismo tecnico, al punto che Flores l'ha considerata un caso esemplare delle potenzialità di Flash.[925] L'opera è nata come risposta tipicamente "da seconda generazione" a un saggio della teorica del femminismo Rachel Blau Du Plessis, ispirato a sua volta al saggio "Sex/Body/Writing" della scrittrice americana Dodie Bellamy.[926] Avvertendo l'impossibilità di replicare al testo di Du Plessis mediante una prosa lineare, Stefans ha dunque decostruito tale testo, selezionando alcune parole chiave e disponendole in ordine alfabetico; a una prima versione statica, altrettanto insoddisfacente per l'autore, ha fatto seguito la versione animata che conosciamo, che consiste in un video di undici minuti, privo di audio, in cui le tematiche del testo di partenza (gender e sessualità) fungono da contesto per una riflessione più ampia sulla natura e la funzione del

[922] Il termine "String" infatti, oltre a indicare, in informatica, una sequenza di caratteri, significa anche laccio, legame, corda e serie.

[923] Cfr. Barbara Brownie, *Transforming Type: New Directions in Kinetic Typography*, Bloomsbury Academic, Londra 2014, p. 86.

[924] ("Queste opere hanno uno slancio e un ritmo in grado di infondere vita a questi manoscritti". Traduzione mia). Leonardo Flores, "'Strings' by Dan Waber", *I Love E-Poetry*, 25 gennaio 2012 http://iloveepoetry.org/?p=493 URL consultato il 3 aprile 2019.

[925] "[...] as much a testament to his talent as to why Flash became such an important piece of authoring software". Leonardo Flores, "'The Dreamlife of Letters' by Brian Kim Stefans", *I Love E-Poetry*, 21 gennaio 2012 http://iloveepoetry.org/?p=497 URL consultato il 3 aprile 2019.

[926] Cfr. http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters/the_dreamlife_poem.htm URL consultato il 3 aprile 2019.

linguaggio nello spazio elettronico. A differenza delle opere summenzionate, infatti, l'animazione delle parole raramente ne rispecchia il significato, a sottolineare la "larger dissolution of categories and selves that […] is integral to the way the poem gets read and distributed".[927] La "dissoluzione delle categorie e del sé", e dunque il malcontento nei confronti di qualsivoglia tentativo di normalizzazione, standardizzazione e organizzazione rigida, emerge anche, per contrasto, dall'utilizzo pedissequo dell'ordine alfabetico, "a form that is precisely not spontaneous, transient".[928] Come ha osservato Massimo Riva,

> [l'opera] gioca con un'attenzione slittante, superficiale, focalizzata sulla dimensione epidermica, "alfabetica" e "letterale" del linguaggio, riprogrammata fino a far assumere alle lettere una vita e una logica tutta propria. La si potrebbe paragonare a una paradossale forma di scrittura automatica in cui all'inconscio umano si sostituisce l'auto-generazione ricorsiva di una serie di algoritmi che permettono alle lettere dell'alfabeto di manifestare una loro autonoma "ontologia" o vitalità, consentendo al contempo al lettore-fruitore un'esperienza alfabetica alternativa.[929]

Benché la semplicità e l'eleganza del design, caratterizzato da un sapiente uso della palette dei colori (arancione, nero, bianco) e da un font senza grazie, fa sì che siano prima di tutto le animazioni spettacolari e "seducenti"[930] a catturare l'attenzione del lettore, la scelta del design minimalista non appare tanto il risultato di una reazione all'eccesso di animazioni testuali che pullulavano all'epoca nel web, sotto forma di banner, come è stato tradizionalmente interpretato, quanto il riconoscere che l'eccesso risiede all'interno del linguaggio stesso. Che il focus sia stato posto sul linguaggio e sulla lettura lo dimostra, tra l'altro, l'indice che appare alla fine della riproduzione automatica, che intende appunto spingere il lettore ad acquisire la consapevolezza meta-cognitiva del processo di lettura. T*he Dreamlife of Letters* rappresenta dunque molto più che una prova di abilità tecnica: quest'opera, simbolo della seconda generazione, testimonia la formazione e l'importanza delle comunità online,[931] la volontà di andare oltre tecniche già esplorate (come dimostra l'insoddisfazione della prima versione statica, troppo simile alle poesie concrete "tradizionali"), i cambiamenti che subiscono nell'ambiente elettronico i testi progettati per il medium cartaceo, la prassi del riuso di testi altrui già esistenti e le modifiche a cui le opere letterarie digitali sono soggette, a prescindere dalla volontà dell'autore, a causa degli sviluppi tecnologici.[932]

[927] ("Una più ampia dissoluzione delle categorie e del sé che [...] è parte integrante del modo in cui la poesia viene letta e distribuita". Traduzione mia). Generic Pronoun, "Try to Shut Your Screensaver Off: Interacting with Non-Interactive Literature", *Generic Pronoun*, 18 agosto 2015 http://genericpronoun.com/2015/08/18/334/ URL consultato il 3 aprile 2019.

[928] ("Una forma che è appunto non spontanea, né transitoria". Traduzione mia). *Ibid*.

[929] Massimo Riva, *cit*., p. 156.

[930] Lo stesso Stefans ha affermato: "words almost invariably take on nearly obscene meanings when they are left to linger on their own". "The Dreamlife of Letters. Author Description", *cit*.

[931] Come ha spiegato lo stesso Stefans nella *Introduction*, l'opera nacque in seguito alla partecipazione di una tavola rotonda online nella quale a ogni partecipante fu chiesto di lavorare in coppia, commentando ciascuno il testo dell'altro. *Ibid*.

[932] Come ha osservato Alexandra Saemmer: "On a five year old i-book, the sporulation [in *Dreamlife of Letters*] is clearly visible; on a recent macbook, the animation is run slightly faster, and the sporulation seems less visible; on a

Altrettanto famose e riconoscibili le opere realizzate da Young-Hae Chang Heavy Industries,[933] duo formatosi nel 1999 e composto dalla coreana Young-hae Chang e dall'americano Marc Voge. Anche in questo caso gli autori prediligono uno sfondo monocromatico, solitamente bianco, e un font elegante e senza grazie (*Monaco*), ma a differenza di tutte le opere viste finora, gli YHCHI utilizzano quasi sempre un sottofondo musicale, generalmente jazz e molto cadenzato. Contrariamente a quanto ci si possa aspettare, la musica non è concepita per accompagnare o rendere più agevole la lettura; al contrario è progettata per renderla ancora più difficile: oltre alla musica, infatti, la lettura è ostacolata dall'animazione molto veloce e dalla disposizione del testo sulla superficie (le parole sono a volte interamente visibili, altre volte appaiono tagliate e continuano nelle schermate successive, altre volte ancora in una schermata appaiono solo singole lettere o segni di punteggiatura). Inoltre, dal momento che, come in tutte le opere succitate, è impossibile gestire la modalità di riproduzione (non è infatti consentito mettere in pausa o stoppare, né andare avanti o indietro e neanche conoscere la durata), il lettore non può in alcun modo distrarsi se intende leggere tutto il testo, operazione che risulterà in ogni caso molto difficile a una prima lettura. Di conseguenza, le strategie degli YHCHI possono essere interpretate come un invito a prestare molta attenzione al testo e alla sua animazione o, al contrario, ad adottare una modalità fruitiva più passiva, in cui il lettore, abbandonata la frustrazione, decida di lasciarsi andare alla seduzione delle immagini in movimento, rafforzata dal ritmo della musica e dal contenuto spesso erotico, rinunciando a leggere e memorizzare ogni cosa.

La forza espressiva delle opere degli Young-Hae Chang Heavy Industries risiede dunque nelle tensioni oppositive generate dai vincoli progettati dagli autori stessi: l'interfaccia automatica pone il lettore nel ruolo di spettatore esterno, ma di fatto impotente, determinando un minore o maggiore senso di coinvolgimento; la velocità di comparsa del testo e la sincronizzazione con la musica minano la lettura, ma al contempo contribuiscono all'interpretazione del testo e simulano il discorso orale; la disposizione spaziale del testo ha infine la stessa importanza del suo contenuto semantico. Così facendo, gli autori obbligano il lettore ad adottare strategie di lettura diverse da quelle richieste da supporti cartacei e video, ma che sono propri della testualità elettronica. Tali modalità, basate sulla negoziazione tra una lettura lenta, attenta ai dettagli e una *hyper reading* (lettura veloce che procede per scarti e scansioni, alla ricerca di parole chiave), rispecchiano le differenti modalità cognitive richieste per fronteggiare il sovraccarico informativo in cui siamo immersi quotidianamente.

Possiamo ora comprendere meglio le principali caratteristiche della "Flash Literature", di cui le opere ora considerate rappresentano dei casi esemplari. Una di queste è il minimalismo o

more powerful non-portable computer, it becomes even imperceptible! In this particular case, the reader is given no opportunity to grasp the meaning the author wants to convey. He is not even able to guess it, for there is no theoretical paratext to warn him about the fact that certain surface events may become invisible". Alexandra Saemmer, "Ephemeral and Re-Enchantment in Digital Literature: How Authors and Readers Deal with the Lability of the Electronic Device", *Neohelicon*, n. 36, settembre 2009, p. 482.

933 http://www.yhchang.com/ URL consultato il 4 aprile 2019.

"leggerezza" ("lightness") per usare le parole di Manovich,[934] vale a dire la predilezione per l'astrazione modernista, per cui ogni linea, ogni pixel contano: "in Flash, the rationality of modernism is combined with the rationality of programming and the affect of computer games to create the new aesthetics of lightness, curiosity and intelligence".[935] Il ricorso a forme geometriche genera un senso di eleganza e rigore formale che permette di prendere le distanze dal linguaggio cinematografico, dalla "screaming graphic" della Media Art delle generazioni precedenti e dal "Baroque assault of commercial media". Per usare ancora una volta le parole di Manovich, "the result is the new modernism of data visualizations […] Bauhaus design in the service of information design":[936] il neo-minimalismo come farmaco contro il postmodernismo. Allo stesso modo, possiamo notare una maggiore attenzione alla resa grafica delle opere, dovuta sia alla tipologia delle opere stesse (di tradizione concreta), sia alle caratteristiche di Flash e della sua comunità,[937] sia al particolare contesto storico-tecnologico.[938]

La maggior parte delle opere si avvale inoltre del loop, tema sul quale torniamo per sottolinearne ulteriori impieghi espressivi: oltre ad essere concepito come il "new default method to 'critique' media culture",[939] di cui intende sottolineare le ripetizioni in opposizione alla tanto sbandierata quanto retorica innovazione, il loop può anche essere inteso come un metodo per catturare l'attenzione di un fruitore sempre più distratto e impegnato e come riflesso del processo di economia circolare per cui il materiale scaricato dalla rete viene reimmesso nella rete, in un ciclo continuo che esorcizza la morte. Per ciò che concerne la caratteristica che definisce questa categoria, vale a dire la scelta degli autori di limitare significativamente le possibilità di intervento del lettore, solo in parte può essere spiegata con la volontà di restare fedeli alla tradizione della poesia concreta; tale scelta appare piuttosto dettata da altri fattori, quali la volontà di dimostrare che, come il lettore, anche lo scrittore non ha mai il pieno controllo del medium, soprattutto se il medium è digitale ed è connesso alla rete; che, all'interno di questo medium, e nonostante ciò che andavano declamando le pubblicità dell'epoca, "interactivity doesn't necessarily mean control";[940] che il lettore aveva

[934] Cfr. Lev Manovich, "Generation Flash, Postscript: On The Lightness of Flash", *op. cit*.

[935] ("In Flash, la razionalità del modernismo si combina alla razionalità della programmazione e all'impatto dei giochi per computer per creare una nuova estetica di leggerezza, curiosità e intelligenza". Traduzione mia). *Ibid*., p. 17.

[936] ("Il risultato è il nuovo modernismo della visualizzazione dati […] Il design Bauhaus al servizio del design dell'informazione". Traduzione mia). *Ibid*., p. 1.

[937] In "The Flash Community. Implications for Post-Conceptualism", ad esempio, Leishman ha evidenziato il passaggio da un'iniziale fase maggiormente incentrata sulla scrittura creativa di codice, a una fase successiva più focalizzata sul *graphic design*.

[938] L'HTML fu progettato da fisici a cui interessava soprattutto mostrare la struttura logica del testo, mentre erano del tutto indifferenti agli aspetti visivi della pagina web; difatti, inizialmente non esistevano tag che permettevano di scegliere i font, ma era possibile utilizzare solo font di default. Questo spiega la nascita della ASCII Art, antesignana concettuale della grafica web. All'inizio del 1995, Netscape introdusse il tag "<font>", che poteva alterare la misura e il colore del testo se visto attraverso Netscape Navigator 1.1+. Nell'agosto dello stesso anno, Microsoft aggiunse l'elemento "FACE" tra le opzioni di formattazione dei documenti, in modo da consentire all'autore di scegliere un determinato tipo di font, mentre nel 1996 l'azienda di Bill Gates iniziò a sperimentare i fogli di stile (CSS), strumento ancora oggi utilizzato per gestire la grafica dei siti web in modo dinamico e altamente personalizzato. Cfr. Daniela Calisi, "Breve storia del font sul web", *ContentoDesign*, 2000 http://www.contentodesign.org/typo/storia.htm URL consultato il 4 aprile 2019.

[939] ("Il nuovo metodo standard per 'criticare' la cultura dei media". Traduzione mia). Cfr. Lev Manovich, "Generation Flash, Postscript: On The Lightness of Flash", *op. cit*., p. 2.

[940] ("Interattività non significa necessariamente controllo". Traduzione mia). Jim Boulton, "Stay Tuned and Keep Your

bisogno di sviluppare altre strategie di lettura e che lo spazio-tempo in cui le opere si situano non è più quello della lettura.[941] Nonostante intendano andare oltre il linguaggio figurativo, infatti, il riferimento delle opere realizzate in questo periodo resta il cinema; in merito alla non interattività di *The Dreamlife of Letters*, ad esempio, Stefans ha dichiarato: "I decided that it was much more like a short fim than an interactive piece".[942]

Queste opere rientrano dunque in quel *cinematographic shift* che la poesia ha conosciuto a partire dalla diffusione della cinematografia e che si è verificato in seguito all'*iconic shift*.[943] I riferimenti al cinema, ambito nel quale per altro la pratica dell'animazione tipografica è nata e si è sviluppata,[944] sono presenti sia a livello della forma[945] che del contenuto.[946] Di conseguenza, il lettore non è più un contemplatore, come nella poesia concreta cartacea, ma diventa uno spettatore: non è più il suo occhio a muoversi, ma la poesia stessa; anzi, più quest'ultima si muove, meno può farlo lo sguardo del lettore/spettatore, che resta come paralizzato. Questa "estetica dello shock",[947] allora, riflette la percezione che la società ha del tempo o, per utilizzare le parole di Byung-Chul Han, si fa espressione della nostra "società dell'eccitazione".[948] Dal momento che non vi è più una composizione fissa, ma a una successione di testi di natura effimera e transitoria, è possibile affermare, parafrasando Han, che l'opera intenda essere una poesia sulla formazione del pensiero, una poesia che inscena la nascita stessa delle idee e la conversione di queste in segni, poesia che intende quindi evocare più il processo del pensare che non il suo prodotto finito, la *différance* piuttosto che la continuità; di conseguenza, il compito del lettore non risiede tanto nel ricostruire un senso intellettualmente, non un concepire, dunque, ma un percepire o "capire tramite la sensazione".[949] Come ha osservato Ryan,[950] l'accento sulla sensazione permette di utilizzare il corpo come apparato dell'immaginazione: la performance di un corpo (testuale) e quella altrettanto materica della voce, prodotto del corpo umano, entrambe rese visibili dal movimento, attivano più sensi contemporaneamente; pertanto la fruizione diventa un'esperienza sensuale.

Hands off the Mouse", *Digital Archaeology*, 3 ottobre 2012 http://digital-archaeology.org/hi-res/ URL consultato il 4 aprile 2019.

941 "Très souvent, les poèmes cinétiques numériques ne permettent pas au lecteur une vraie participation à l'œuvre, car ils se déroulent dans un espace-temps qui n'est plus celui de la lecture". Alessio Liberati, "Poésie concrète, poésie visuelle-cinétique et ordinateur", *Archee*, s.d. http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&section=texte2&note=ok&no=321&surligne=oui&mot=&PHPSESSID=92908d1ec5e71a03a984e7d160410901#2 URL consultato il 4 aprile 2019.

942 ("Decisi che sarebbe stato più simile a un cortometraggio che a un'opera interattiva". Traduzione mia). "The Dreamlife of Letters. Author Description", *cit*.

943 Cfr. Katarina Rempe, *op. cit*., p. 95.

944 Cfr. Daniela Calisi, "Per una breve storia dell'animazione del testo nel cinema", *Contento Design*, s.d. http://www.contentodesign.it/cont/inspiration/evola30.htm URL consultato il 4 aprile 2019.

945 Si pensi, ad esempio, alle tecniche cinematografiche utilizzate dagli scrittori, ad esempio: *slow-in*, *slow-out* (rallentamento in entrata e uscita), *squash* e *stretch* (schiacciamento e stiramento), *movements in arcs* (movimento in archi), anticipazione, *follow-through* (ritardo e assestamento), *secondary action* (azione secondaria). Cfr. Katarina Rempe, *op. cit.*, p. 95.

946 Si pensi, ad esempio, ai numerosi riferimenti cinematografici presenti nelle opere degli YHCHI.

947 Cfr. Byung-Chul Han, *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Matthes & Seitz, Berlino 2013, p. 77.

948 *Ibid*., p. 61.

949 Cfr. Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Presses Universitaires de France, Parigi 2013, p. 13.

950 Marie-Laure Ryan, "Cyberspace, Virtuality, and the Text", Marie-Laure Ryan, (a cura di), *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1999, p. 91.

Come ha affermato Kendall:

> electronically endowing poetry with graphical variety, movement, and sound gives it a physicality that immediately engages readers on a sensual level. Like the sensuousness of rhyme and meter, electronic multimedia entices readers in and invites them to discover the poem's less accessible places.[951]

Lo spodestamento della contemplazione, o approfondimento mentale, di cui la percezione è a tutti gli effetti un antonimo, è da leggersi, a mio avviso, più come "lightness" che come superficialità. Questo punto di vista potrebbe essere esteso anche al concetto di "aesthetics of surface" teorizzato da Saemmer e da lei applicato, in chiave piuttosto negativa, a opere come *The Dreamlife of Letters*[952] o al giudizio, per certi versi affine, ma connotato in modo meno negativo, che Mark Tribe dà alle modalità di utilizzo di Flash da parte degli Young-Hae Chang Heavy Industries:[953] "graffiare la superficie delle potenzialità di un'applicazione" o non tenere conto della "instabilità della disseminazione digitale" possono quindi essere intesi come approcci "leggeri", sperimentali e ludici, piuttosto che essere liquidati come semplicemente superficiali, anche perché, come ha affermato Hans Ulrich Gumbrecht, "la percezione sensuale della forma, del materiale linguistico non è solo la condizione dell'esperienza estetica, ma appartiene al suo contenuto",[954] assunto questo peraltro reso evidente dalle opere degli stessi YHCHI, nelle quali la percezione non esclude il *close reading*. In sostanza, non è sempre necessario immergersi per contemplare la profondità; a volte basta gettare un sasso in superficie per rivelare riflessi dal profondo.

3.4.1.2. Opere *segment-based*

A questa seconda categoria appartengono opere che richiedono l'intervento dell'autore per dispiegarsi. Tra le più note e apprezzate vi sono *Faith* di Robert Kendall e *I'm Simply Saying* di Deena Larsen.

---

[951] ("Conferire alla poesia , attraverso l'elettronica, variazioni grafiche, movimenti e suoni le conferisce una fisicità che coinvolge immediatamente i lettori a livello dei sensi. Come la sensualità della rima e del metro, gli artefatti elettronici multimediali attirano i lettori e li invitano a scoprire i luoghi meno accessibili della poesia". Traduzione mia). Dene Grigar, "Notes & Observations on Rob Kendall's 'Faith'", *Electronic Literature Lab*, 12 novembre 2017 http://dtc-wsuv.org/wp/ell/2017/11/12/notes-on-rob-kendalls-faith/ URL consultato il 7 aprile 2019.

[952] "In an aesthetics of surface, the author of a born-digital work simply ignores th[e] instability [of digital dissemination] and creates at once, as if the digital framework was immutable". Alexandra Saemmer, "Ephemeral and Re-Enchantment in Digital Literature", *op. cit*., p. 478.

[953] "Young-Hae Chang Heavy Industries barely scratch the surface of the application's capabilities. Instead of exploiting Flash extensively, Young-Hae Chang Heavy Industries delve intensively into a small set of the application's features. Much as Barnett Newman explored the virtually limitless formal and expressive possibilities of vertical stripes of color on canvas, Young-Hae Chang Heavy Industries play with the narrative possibilities of animated text accompanied by instrumental music". Mark Tribe, "An Ornithology of Net Art", *Intermedia Art* 2006 http://www2.tate.org.uk/intermediaart/entry15274.shtm URL consultato il 7 aprile 2019.

[954] Cfr. Hans Ulrich, *Gumbrecht, Unsere breite Gegenwart*, Suhrkamp, Berlino 2010, p. 26. (Traduzione di Katarina Rempe, *op. cit*., p. 102).

Pubblicata nel primo volume della *Electronic Literature Collection*,[955] *Faith* (2002) si apre con una schermata che ricorda la prima pagina di un manoscritto miniato nella quale, tra il titolo e il nome dell'autore, vi è la didascalia "an expanding multi-verse in 5 movements".[956] La poesia rivela infatti se stessa in cinque passaggi successivi, attivabili dal lettore cliccando su una freccia posta al di sotto dello specchio del testo. A ogni passaggio, del nuovo materiale testuale, di colore diverso a ogni stato, va ad aggiungersi al precedente, variandone il senso. Poiché le parole conservano il colore degli stati in cui sono inizialmente apparse, il risultato finale è simile a un palinsesto, espressione visiva delle titubanze espresse dalla voce lirica, rappresentata dalle animazioni tipografiche, nel suo oscillare tra la logica e la fede.[957] La "semantica dei colori",[958] le animazioni testuali sincronizzate con gli effetti sonori,[959] la gestione della temporalità e anche la limitata possibilità di intervento lasciata al lettore contribuiscono alla forte carica emotiva che caratterizza *Faith*, che ha il suo apice nell'ultimo movimento, nel quale le parole collassano su se stesse formando un cumulo, sul quale campeggia la parola "Faith". A differenza di molte delle opere della categoria precedente, il testo in *Faith* risulta chiaramente leggibile, sia perché la velocità delle animazioni è tarata su un tempo di lettura medio, sia perché i versi si animano in modo lineare, da sinistra a destra. Tale strategia rafforza l'impressione che il lettore stia partecipando all'atto non tanto della scrittura, quanto dell'elaborazione stessa del pensiero, con i suoi ripensamenti (segnalati dalle aggiunte a ogni passaggio) che solitamente non trovano spazio nella "bella pagina" pubblicata, in cartaceo così come in digitale.

Michael Joyce, in uno dei passaggi più noti del suo *afternoon, a story*, dichiarava: "there is no simple way to say this". Quattordici anni dopo, un altro pioniere della *Hypertext Fiction*, Larsen, ha replicato con una poesia che, a discapito del titolo, è tra le più elaborate di questa generazione. *I'm simply saying*[960] (2004) si propone infatti l'ambizioso obiettivo di essere "a flash treatise on the nature of language in electronic poetry",[961] come ha specificato l'autrice stessa nella sezione *Instructions* posta nella prima schermata dell'opera.

---

955 http://collection.eliterature.org/1/works/kendall__faith.html URL consultato il 9 aprile 2019.

956 ("Un multiverso in espansione in 5 movimenti". Traduzione mia).

957 Questo il testo della poesia (gli slash "/" indicano il passaggio allo stato successivo): "logic can't bend this So... / I edge logic out. Can't the mind press on around the bend to consummate this vision of the deep 'or'? Maybe. But... / I hedge. Oh red winking neon logic. No, I just can't make the sunny side of my mind press the black button, think aroung the bend of theory to be only this consummate 'o', this visionary 'r'r of the deeper world. Yet then... / I step to the idea edge elegantly and oh so ultimately, not just any watered-down walking out but a fine wine of leace taking, a ful-bodied forgoing-going-gone upon the logic lip. No, I just can't make the usual sense enymore so I'll simply stride out of my mind, press my foot firmly into the black, all-but-bottomless chasm beyond the brink, around the bend, off the rocker (yupee!), only this consummate poem, this visionary, incorruptible transcript of the deeper world's One True Word: Leap Now... / just to sum up: Faith".

958 Cfr. Norbert Bachleitner, "The Virtual Muse. Forms and Theory of Digital Poetry", Eva Müller-Zettelmann, Margarete Rubik (a cura di), *Theory Into Poetry: New Approaches to the Lyric*, Rodopi, Amsterdam 2005, p. 315.

959 La poesia si avvale di diverse figure retoriche, come la già citata *kinepoeia* (ad esempio, la parola "neon" è animata in modo intermittente), la *musicopoeia*, ovvero "music that imitates or suggests a word or idea" (ad esempio il "clic" che accompagna l'animazione della parola "button") e la *pictopoeia*, "the use of a letter that reflects an image of a concept" (ad esempio la lettera "o" che sta per "hole", "buco"). Cfr. Dene Grigar, "Notes & Observations on Rob Kendall's 'Faith'", *cit*.

960 http://www.deenalarsen.net/simply.swf URL consultato il 9 aprile 2019.

961 ("Un breve trattato sulla natura del linguaggio nella poesia elettronica". Traduzione mia).

Il testo a cui rimandano le istruzioni è peraltro leggibile solamente tenendo il cursore fisso sopra la scritta "Instructions" (tecnica detta *mouse over*); in tal modo, il lettore apprende immediatamente e concretamente le modalità con cui interagire con la poesia, modalità che vengono ulteriormente illustrate dal testo delle istruzioni, che recita: "Click on the button to view the single text screen. Mouse over the text to reassure yourself that what is said is fundamentally simple".[962] La poesia si articola infatti in un'unica schermata dallo sfondo bianco;[963] ogni verso contiene parole rese mediante due differenti font: il *Courier*, che ricorda i caratteri della macchina da scrivere e il *Comic Sans*, solitamente utilizzato nei fumetti. A differenza di *Faith*, il testo rimane statico, a meno che il lettore decida di passarvi sopra il mouse; così facendo, le parole in *Courier* restano fisse, mentre quelle in *Comic* attivano animazioni più o meno lunghe e complesse, accompagnate da effetti audio. Le animazioni rivelano parole alternative che sostituiscono progressivamente la parola iniziale e che durano solo finché il cursore resta in posizione.[964] In tal modo, il lettore può esplorare i diversi percorsi di senso che si celano oltre la superficie, comprese le quattro *easter eggs*,[965] ma avrà sempre la consapevolezza che questo processo non potrà mai esaurirsi (We can't find connections / We don't understand the story) proprio perché "words change meaning / develop out of tongues". Come recita ancora la poesia, "it would be much simpler if your / thoughts would just stay in the lines!", ma ciò non è possibile se, per esprimerli, si utilizza un linguaggio non più pensato solo per la voce, come accade appunto nella poesia elettronica.

A questa categoria appartengono anche le poesie scritte da una delle poche autrici italiane ad aver sperimentato l'animazione tipografica in questo periodo, la programmatrice e web designer Daniela Calisi. Risultato di una sperimentazione iniziata a partire dal 1996, le poesie pubblicate da Calisi sul proprio sito web intendono esplorare "alcune delle possibilità fornite dall'uso del computer per la produzione di testi poetici interattivi e dinamici con particolare riguardo all'animazione, all'interattività e alla mutabilità del testo".[966] L'autrice ha definito infatti le sue opere "poesie mutanti"[967] in quanto indagano la capacità del testo di mutare la propria forma (cambiamenti di

[962] ("Clicca sul pulsante per visualizzare la singola schermata testuale. Posiziona il mouse sopra il testo per rassicurarti che ciò che viene detto sia fondamentalmente semplice". Traduzione mia).

[963] Questo il testo che appare quando non si interagisce: "Words change meaning / develop out of tongues / We can't find connections / We don't understand the story / It would be much simpler if your / thoughts would just stay in the lines! / Why does everything you know / end / in stitches?"

[964] Ad esempio, la prima parola "words" viene sostituita alternativamente da "poems", "seams", "patterns", "memories", "times". Allo stesso modo, alla parola "meaning" succedono "relationships","relations", "revelations", "reveal", "intentions".

[965] In informatica, per "easter egg" (in italiano "uovo di Pasqua") si intende un contenuto, solitamente innocuo e bizzarro, che viene nascosto e appare solo in seguito a determinati eventi. In *I'm Simpy Saying* le *easter eggs* sono situate nei quattro angoli della schermata e appaiono solo se si punta il mouse nelle rispettive zone, rivelando altri versi animati e delle immagini.

[966] Daniela Calisi, "Ma che poesia è?", *Contento Design*, s.d. http://www.contentodesign.org/cont/poesia%20che/1.htm URL consultato il 9 aprile 2019.

[967] "I testi che io definisco mutanti hanno una forma proteica, sono come un gomitolo. Possono essere asimmetrici nello sviluppo ma non hanno una struttura casuale. Sia che la mutazione avvenga a livello del verso o della parola per me si tratta sempre di varianti che 'scorrono' all'interno di una struttura ideale". Daniele Giampà, "Intervista con Daniela Calisi", *Electronic Literature Review*, 8 agosto 2015 http://electronicliteraturereview.wordpress.com/2015/08/08/intervista-con-daniela-calisi/ URL consultato il 9 aprile 2019.

visibilità, posizione, forma, dimensione e colore) e il proprio significato (la parola unita alle altre parole da rapporti di trasformazione, mutazione, permutazione, anagramma) e le capacità con cui il testo, attraverso l'interfaccia, configura e consente gli interventi del lettore:

> questi sono testi mutanti perché sono capaci di cambiare sotto i tuoi occhi, di reagire ai tuoi movimenti, perché si fanno più complessi o si spiegano man mano che esplori i loro diversi modi di apparire.[968]

La finalità principale di questa particolare forma stilistica, ha specificato Calisi,[969] consiste nella possibilità di estrinsecare, rendendoli graficamente percepibili, quegli "elementi connessi" o "discorsi alternativi" che nei testi statici sono reperibili solo a livello denotativo, in quanto affidati esclusivamente all'attività mentale del lettore, facendosi così espressione di un idioletto che viene ricreato dalla cooperazione tra autore e lettore. Naturalmente, ha precisato ancora l'autrice, "la dinamicità della poesia non dipende [...] dalla semplice possibilità tecnica che il testo possa cambiare, […] ma dal fatto che tali cambiamenti siano portatori di ulteriore significato".[970]
Stillicidio,[971] come *I'm simply saying*, sfrutta le potenzialità del *mouse over*, ma, a differenza della poesia di Larsen, questo metodo non determina l'apparizione di parole che ne sostituiscono altre già visibili in precedenza, ma permette il dispiegarsi stesso del testo: la schermata iniziale (*Ill. 43*) si apre infatti con un solo verso, "lasciami il riposo", e solo grazie al movimento del mouse appaiono in dissolvenza cinque versi[972] (*Ill. 42*), con una velocità che dipende da quella con la quale viene mosso il cursore.

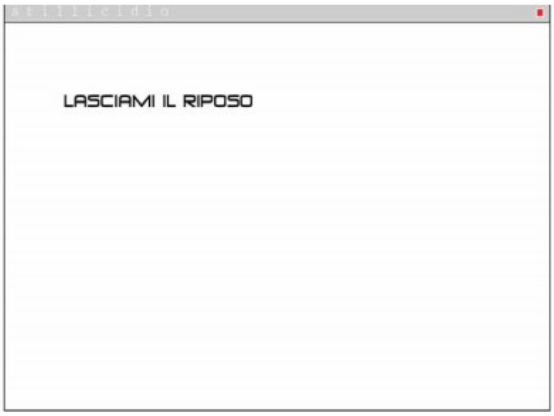


Illustrazione 43: Daniela Calisi, Stillicidio. Schermata iniziale

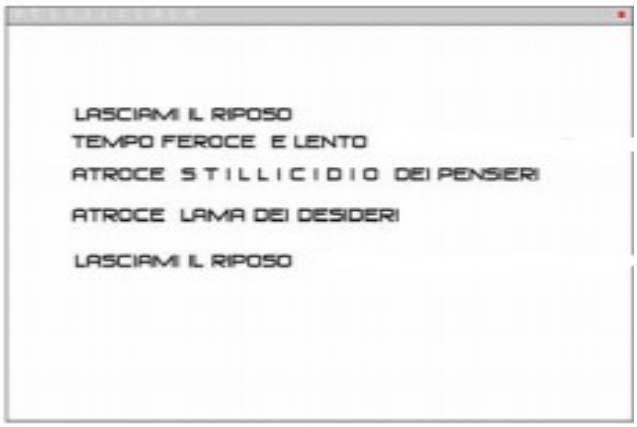


Illustrazione 42: Daniela Calisi, Stillicidio. Schermata finale

[968] Daniela Calisi, "Ma che poesia è?", *cit*.
[969] Cfr. Daniela Calisi, "Categorie per l'analisi", *Contento Design*, s.d. http://www.contentodesign.org/cont/poesia%20che/categorie.htm URL consultato il 9 aprile 2019.
[970] Daniela Calisi, "Scrivere il testo mutevole", *Contento Design*, s.d. http://www.contentodesign.org/cont/poesia%20che/scriveremutevole.htm URL consultato il 9 aprile 2019.
[971] http://www.contentodesign.org/testi/tempo1.swf (URL consultato il 9 aprile 2019). L'opera non è più visibile online, ma il file può essere scaricato e lanciato con un programma in grado di riprodurre il formato di Flash (swf).
[972] Questo il testo: "Lasciami il riposo / Tempo feroce e lento / Atroce stillicidio dei pensieri /Atroce lama dei desideri / Lasciami il riposo".

Come in *Faith*, anche in questo caso le sequenze sono dotate di un tempo di animazione proprio e si attivano in modo lineare, da sinistra a destra, a eccezione del quarto verso, che appare prima che del termine dell'animazione del verso precedente. In tal modo, Calisi gioca con la cronosintassi e la toposintassi, evidenziando lo sfasamento tra progressione lineare, propria della scrittura, e disposizione spaziale, che può sovvertirne l'ordine.

Lo "stimolo"[973] del testo, vale a dire la resa grafica del significante, assieme al comportamento temporale, direziona lo sguardo e l'attenzione del lettore, conferendo diverse accezioni al testo: ad esempio, la maggiore crenatura che contraddistingue la parola "stillicidio" fa sì che il lettore vi indugi di più rispetto ad altre porzioni del testo e ne riflette al contempo il significato (gli spazi regolari tra una lettera e l'altra rimandano alle pause tra le gocce); allo stesso modo, la "lentezza" del tempo menzionata nel secondo verso è resa graficamente attraverso una breve pausa, l'unica di tutta l'opera, tra la comparsa della prima parte del verso ("tempo feroce") e della seconda ("e lento"). Lo stillicidio a cui allude il titolo è inoltre ricreato attraverso l'anafora (nell'ultimo verso) e dall'ondeggiare ripetitivo e quasi ipnotico di ciascun verso.

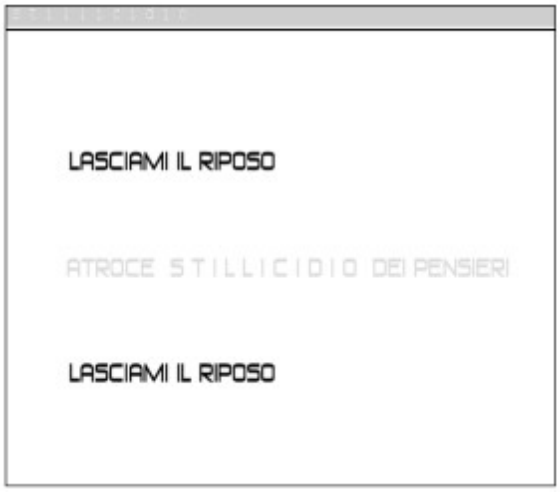


Illustrazione 44: Daniela Calisi, Stillicidio. Animazioni finali

Una volta comparso tutto il testo, il lettore può variare l'opacità di ogni verso (*Ill. 44*), ottenendo ancora nuovi percorsi di senso: le parole scompaiono, come assorbite dalla pagina, ma poco dopo riappaiono, per continuare lo stillicidio. Evidentemente non esiste alcuna carta che possa assorbirle, dal momento che, nelle poesie elettroniche, "della pagina resta soltanto il sospetto".[974]

Tu/tto[975] è più complessa della precedente: la prima schermata (*Ill. 45*) presenta la parola "tu" in alto a sinistra, su uno sfondo il cui colore varia in modo automatico per tutta la durata della poesia, mentre in basso a destra vi è l'immagine, piuttosto sfocata, di una valigia contenente dei vestiti in parte piegati, in parte disposti alla rinfusa.

[973] Cfr. Jean-Marie Klinkenberg, "Qu'est-ce que le signe ?", Jean-François Dortier (a cura di), *Le langage*, Editions Sciences Humaines, Auxerre 2001 pp. 105-112.

[974] Daniela Calisi, "Storia dell'animazione del testo", *Contento Design*, s.d. http://www.contentodesign.it/cont/inspiration/evola70.htm URL consultato il 10 aprile 2019.

[975] http://www.contentodesign.org/testi/tutto.swf (URL consultato il 10 aprile 2019). L'opera non è più visibile online, ma il file può essere scaricato e lanciato con un programma in grado di riprodurre il formato di Flash (swf).

Illustrazione 45: Daniela Calisi, Tu/tto. Schermata iniziale

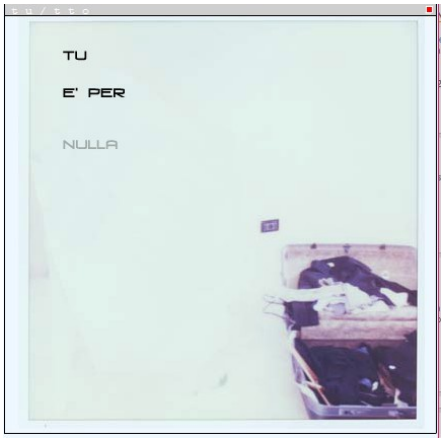


Illustrazione 48: Daniela Calisi, Tu/tto. Prima animazione

Illustrazione 46: Daniela Calisi, Tu/tto. Seconda animazione

Illustrazione 47: Daniela Calisi, Tu/tto. Terza animazione

A differenza di *Stillicidio*, qui è l'intera finestra a ondeggiare in modo lento, ma costante e l'icona del cursore si trasforma in mano quando la si passa sopra la parola "tu". Questa azione determina la comparsa di altri due versi, "è per" e "nulla" (*Ill. 48*), disposti con un'interlinea tale da far presagire che altro materiale testuale ne occuperà gli spazi.

Difatti, ponendo nuovamente il cursore sopra "tu", la parola "nulla" scompare momentaneamente, il secondo verso si trasforma in "è perduto" (*Ill. 46*) e un secondo "è perduto", di dimensioni maggiori rispetto al precedente e seguito da un punto esclamativo, appare nello spazio sottostante (*Ill. 47*). Continuando a puntare il mouse sulle ultime parole che appaiono, si assiste a una serie di ricombinazioni, finché l'intero testo scompare per qualche secondo, per poi svelarsi, progressivamente e in modo lineare, nella sua forma estesa (*Ill. 49*).

Illustrazione 49: Daniela Calisi, Tu/tto. Schermata finale 1

Illustrazione 50: Illustrazione 42: Daniela Calisi, Tu/tto. Schermata finale 2

A questo punto, il passaggio del mouse non determina la scomparsa delle parole, ma attiva le animazioni già sperimentate (si confrontino, ad esempio, le *Ill. 49* e *50*); in tal modo il lettore ha tutto il tempo di leggere e rileggere il testo e comprendere le dinamiche delle animazioni.[976]

Come in *Stillicidio*, anche in questo caso il titolo è riportato all'interno del testo e il significato è rafforzato sia dalla durata delle animazioni (ad esempio, la parola "comunicabile" appare più lentamente delle altre), sia dallo stimolo delle parole (come si vede, ad esempio, nel secondo "perduto!"). In questa poesia, tuttavia, le indicazioni interpretative non derivano tanto dal titolo così come appare nel testo, ma dal titolo statico che figura nella barra in alto: lo slash che separa "tu" da "tto", infatti, è già un indicatore dei meccanismi ricombinanti del testo, nonché del procedimento adottato da Calisi per realizzare questo tipo di opere.[977]

Tra le diverse interpretazioni che è possibile conferire al titolo, potrebbe esservi la volontà di segnalare al lettore la faziosità del titolo stesso, una prassi simile a quella adottata da Larsen: la barra che elide "tutto" vorrebbe allora indicare che, nonostante gli sforzi dell'autore e al di là di ciò che appare a schermo, resta comunque impossibile dire (ma anche ricordare o interpretare) ogni cosa. Anche se il dispiegarsi del testo nella parte finale conferisce l'illusione di una visione globale, una lettura senza perdite e "controllata", in realtà qualcosa è andato perduto per sempre (come la parola "perduto!", che compare solo nella parte iniziale dell'opera).

Cartografi[978] è, tra le poesie di Calisi, quella che presenta il maggiore grado di *visual noise* già dalla prima schermata: a differenza delle precedenti, infatti, fin dall'inizio risulta visibile, nella parte

[976] Le combinazioni sono (in ordine progressivo): tu/tutto; secondo verso invariato; "è per/è perduto"; "e nulla/nulla/se nulla"; "si distrugge/si strugge"; "ciò che è/ciò che ho di/ci ho che"; "abile/comunicabile". I versi 8, 9 e 10 restano invariati. È possibile inoltre notare che alcune animazioni (dal verso 3 al verso 7) hanno effetto sul singolo verso, mentre altre hanno effetto sia su un verso che su altri versi (ad esempio, quando nel primo verso appare "tutto", nel terzo vi è "è perduto"; viceversa, se nel primo verso appare "tu", il terzo diventa "è per").

[977] Calisi ha infatti spiegato che il procedimento da lei ideato consiste in una prima stesura su carta, sulla quale le mutazioni vengono indicate attraverso "barre, parentesi e fratti". Cfr. Daniele Giampà, "Intervista con Daniela Calisi", *cit*.

[978] http://www.contentodesign.org/testi/cartografi1.html URL consultato il 10 aprile 2019.

centrale della finestra, gran parte del testo, composto da nove versi liberi, con un *enjambment* nell'ottavo verso, mentre ai lati è possibile distinguere altri frammenti testuali di opacità e dimensioni differenti, alcuni dei quali contengono segni di punteggiatura, che sono invece assenti nel corpo centrale (*Ill. 51*).

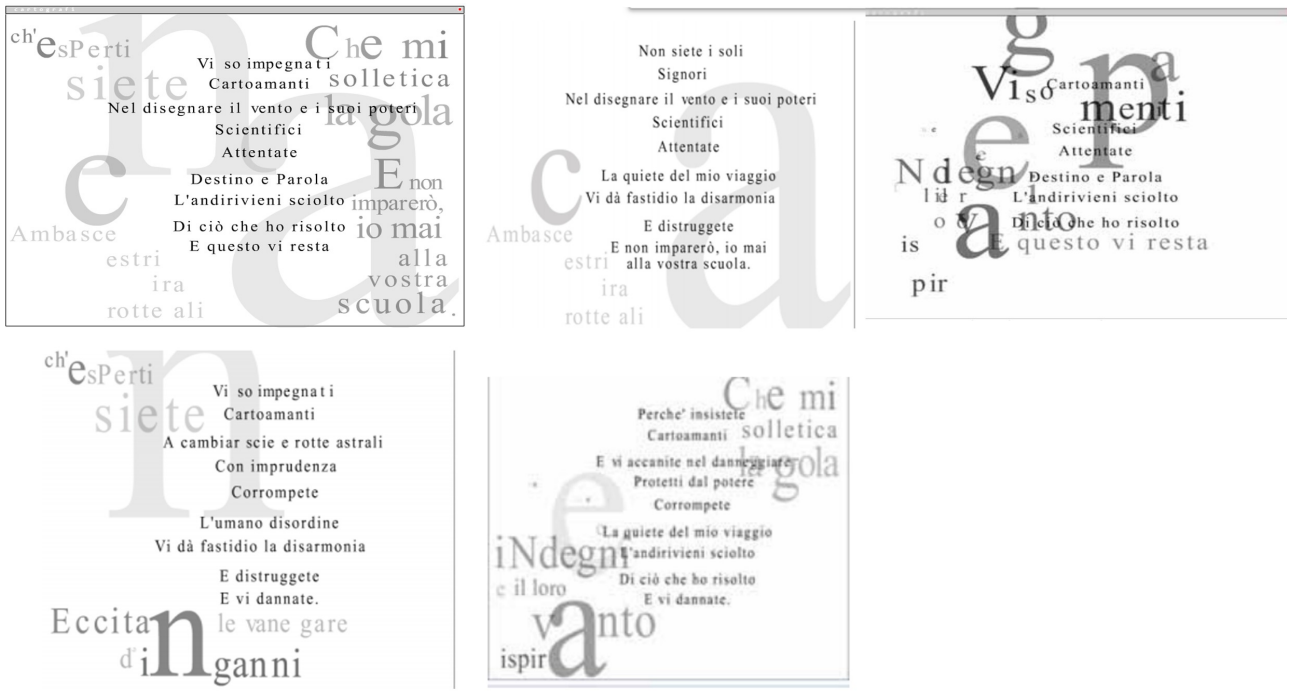


Illustrazione 51: Daniela Calisi. Cartografi. Schermate d'esempio

Passando il cursore su uno qualsiasi dei frammenti laterali, questi vanno a sostituire il testo centrale, che mantiene intatta la sua struttura, mentre parti del testo sostituito si ridispongono, a loro volta, nello sfondo. Il contenuto del testo principale varia a ogni lettura ma, in ogni combinazione, fin dal primo verso si percepisce l'intento ironico della composizione, che difatti costituisce un atto di accusa nei confronti di coloro che, come i cartografi o i "cartoamanti", infastiditi dalla disarmonia, si ostinano a "disegnare il vento e i suoi poteri", corrompendo e attentando "l'umano disordine", o "l'andirivieni, sciolto" del "Destino" e della "Parola".

La separazione tra questi conservatori "protetti dal potere" e chi ha ormai "risolto" il rapporto conflittuale con la casualità e la multilinearità appare irriducibile ("non imparerò io mai alla vostra scuola"), mentre l'eleganza del design e le modalità di interazione invitano a esplorare sempre nuove combinazioni, implicitamente attirando il lettore verso una logica diversa, in cui nessuna mappa può essere statica perché ogni cosa muta.

Nell'ultima poesia che prenderemo in esame, *No Matter*,[979] l'unica in lingua inglese, è possibile ritrovare alcuni degli elementi individuati nelle precedenti poesie: lo sfondo con una fotografia sfocata, che raffigura in questo caso un uomo seduto su un letto, girato in modo da non distinguerne

[979] http://www.contentodesign.org/testi/nomat.swf (URL consultato il 10 aprile 2019). L'opera non è più visibile online, ma il file può essere scaricato e lanciato con un programma in grado di riprodurre il formato di Flash (swf).

il volto, e il progressivo mostrarsi del testo al passaggio del mouse ricordano *Tu/tto*, mentre l'utilizzo delle lettere minuscole e alcuni effetti grafici, come la variazione di dimensioni e opacità e la disposizione casuale nello sfondo che subisce il testo nel suo disporsi e combinarsi, sono simili alle tecniche utilizzate in *Cartografi*. A differenza di quest'ultima e similmente alle prime due, la riproduzione resta invariata a ogni rilettura (*involuzione dell'interfaccia*), per cui è possibile leggere ogni volta lo stesso testo che, come in *Tu/tto*, appare in forma estesa nella parte finale, a eccezione di un verso (il primo in questo caso, "No more tears", sostituito da "No matter"): " No matter / if you are / careful / as snow / now".

Illustrazione 52: Daniela Calisi, No Matter. Schermata iniziale

Illustrazione 53: Daniela Calisi, No Matter. Seconda schermata

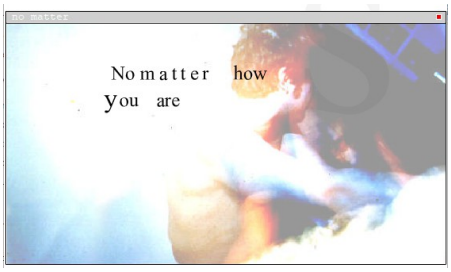


Illustrazione 54: Daniela Calisi, No Matter. Terza schermata

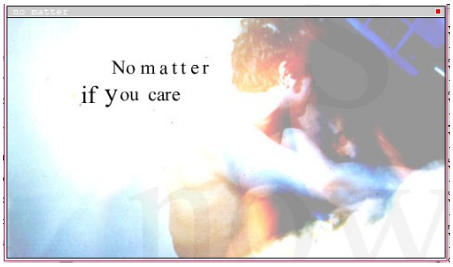


Illustrazione 56: Daniela Calisi, No Matter. Quinta schermata

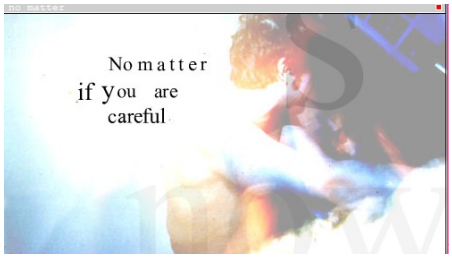


Illustrazione 57: Daniela Calisi, No Matter. Sesta schermata

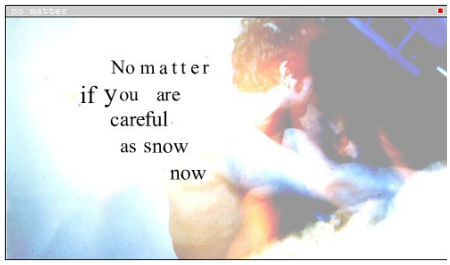


Illustrazione 55: Daniela Calisi, No Matter. Schermata finale

Come in *Stillicidio*, anche in *No Matter* la velocità con cui si succedono le animazioni dipende da quella con la quale si muove il mouse. Il *mouse over*, presente in tutte le poesie, appare qui ancora più significativo in quanto il gesto ("accarezzare" le parole, piuttosto che colpirle come quando si clicca) è in relazione metaforica con il contenuto attivabile ("careful as snow"), siamo cioè in presenza di una *retroproiezione dell'interfaccia*; similmente, per effetto della *kinepoeia*, l'animazione delle lettere ricorda la caduta dei fiocchi di neve. Come in *Tu/tto*, la forza di questa poesia risiede nella sua ambiguità: come la neve può sia coprire, ma anche nascondere o far morire di freddo, così la mancanza di una virgola dopo "No matter" fa sì che quanto è enunciato in seguito venga inteso sia come poco importante rispetto a uno stato attuale, sia importante al punto da compromettere un cambiamento avvenuto nel presente.

Nel complesso, l'opacità dei font, la sfocatura dell'immagine, i testi che reagiscono al passaggio del mouse e i frammenti che svaniscono in corso d'opera evocano la fragilità e l'obsolescenza di una nevicata. D'altra parte, proprio la neve è stata scelta come medium dal pioniere della HF Jackson

per un progetto di storytelling del 2014:[980] le poesie animate si rifanno esplicitamente a un'estetica del flusso, l'unica in grado di "process the flux of the present",[981] come indica bene il "now" scelto da Calisi come ultimo verso. Queste poesie, allora, rappresentano davvero il coronamento del sogno futurista: "parole paroliberamente disposte" che, come le "grandi scritte elettriche e cubitali […] accendono gli occhi veloci delle folle notturne".[982]

L'introduzione del movimento, da cui la necessità di una lettura isocrona, fa sì che l'opera diventi un'opera-evento, in cui la semantica della performatività ("written work can 'improvise'")[983] va ad aggiungersi a quella verbale: la poesia cinetica crea significati in tempo reale[984] o, più precisamente, è un "text that performs its own reading",[985] un testo che legge se stesso, che mette in scena la propria materialità, il proprio corpo. La corporalità del parlare, la materialità della lingua sono diventati dunque il principale veicolo di significato, dal momento che, grazie al movimento, la voce non è più subordinata al significato linguistico, così come la tipografia non è più solo a servizio della scrittura. In tal modo, la poesia cinetica riesce ad andare oltre la differenza strutturale tra oralità (fugace e volatile) e scrittura (permanente e stabile), avvalendosi delle potenzialità di entrambe,[986] ma arrivando a qualcosa di diverso (da cui i concetti di "verbovocovisual"[987] e "oggetto tecno-semiotico"[988]), qualcosa che potrebbe essere inteso come un palinsesto perenne. Non è un caso infatti che tutte le opere prese in esame impediscano al lettore di avere un'immagine completa del testo o quando lo fanno, come nel caso di Calisi, si tratta di un'illusione, così come non sono casuali i richiami più o meno impliciti al nascondimento e alla reticenza:[989] venuta meno la possibilità di una fruizione contemplativa, è necessario svilupparne una locale nel tempo, in cui percorrere non l'insieme del testo, ma ciascuna delle sue apparizioni (da cui l'opera di d'Abrigeon,

[980] Cfr. Shelley Jackson, "Snow. A story, weather permitting", http://www.instagram.com/snowshelleyjackson/. Si veda anche Alison Flood, "Shelley Jackson writes on snow for a new type of story", *The Guardian*, 17 gennaio 2014 http://www.theguardian.com/books/2014/jan/17/shelley-jackson-writes-snow-story-tattoos URL consultati il 10 aprile 2019.

[981] ("Processare il flusso del presente". Traduzione mia). Mark Sanderson, "The Text That Reads Itself", *cit*.

[982] Il riferimento è all'articolo di Escodamè (Michele Leskovic) "Immensificare la poesia", pubblicato sulla rivista *Futurismo* nel 1893: "Nel secolo delle grandi scritte elettriche e cubitali che accendono gli occhi veloci delle folle notturne, è assurdo, e avvilente, che le parole dei poeti siano costrette nei libri giornali e riviste […] oggi, nei cartelloni pubblicitari, le parole sono già paroliberamente disposte".

[983] ("Le opere scritte possono 'improvvisare'". Traduzione mia). Robert Kendall, "Writing for the New Millennium. The Birth of Electronic Literature", *Poets & Writers Magazine*, novembre/dicembre 1995 http://www.wordcircuits.com/kendall/#!essays/pw1.htm URL consultato il 10 aprile 2019.

[984] Cfr. Norbert Bachleitner, "The Virtual Muse", *cit*., p. 338.

[985] ("Un testo che mette in scena la sua stessa lettura". Traduzione mia). Mark Sanderson, "The Text That Reads Itself", *cit*.

[986] Come ha affermato Robert Kendall: "The computer screen can preserve all that the printed page has to offer, while imbuing the poem with the dynamism of a live performance". Robert Kendall, "Writing for the New Millennium. The Birth of Electronic Literature", *cit*.

[987] Anna Katharina Schaffner, "From Concrete to Digital: The Reconceptualisation of Poetic Space", saggio presentato al convegno "From Concrete to Digital" presso la Georg Brandes School, Copenhagen University, 9.-10 novembre 2006, p. 2 http://www.logolalia.com/minimalistconcretepoetry/archives/Anna-Katharina-Schaffner-From-Concrete-To-Digital.pdf URL consultato il 12 aprile 2019.

[988] Andrea Torrente, "Letteratura digitale e testo dinamico", *Edscuola*, s.d. http://www.edscuola.it/archivio/software/letteratura_digitale_e_testo_dinamico.pdf URL consultato il 12 aprile 2019.

[989] Si veda a tal proposito la figura poetica"emerge/eclipse" individuata da Alexandra Saemmer nel saggio "Digital Literature. A Question of Style", Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook,* Transcriipt, Bielefeld 2010, pp. 163-182.

che porta alle estreme conseguenze tale assunto, includendo solamente la data e l'ora della consultazione); come ha affermato Bootz:

> le lecteur doit s'engager dans sa lecture comme il s'engage dans la vie. Il est souvent obligé d'accepter de ne pas "tout" lire pour construire une signification. Ainsi, la lecture détruit le texte autant qu'elle le construit. […] [La lecture en zapping] devient le seul possible en littérature animée lorsque l'information, fortement multi-linéaire et labyrinthique, se modifie trop vite pour qu'un lecteur puisse y appréhender toutes les structures. Le lecteur ne cesse de quitter une information pour "sauter" à une autre comme dans la navigation hypertextuelle, à la différence de taille près, que dans l'animation le lecteur subit cette navigation sans pouvoir la contrôler.[990]

Evidentemente, questo tipo di opere intende giocare con la memoria del lettore, memoria che la nostra cultura collega ai testi scritti, ma che nella scrittura online subisce una trasformazione, poiché viene costruita nello spazio. In tal modo, prevale quella che Giselle Beiguelman[991] ha definito "architettura dell'oblio", da intendersi non nel senso di distruzione o amnesia collettiva, ma nel senso di "l'arte della dimenticanza" nell'accezione fornita da Eco:[992] un diverso sistema culturale che interroga la dialettica della continuità/similarità nella semiotica occidentale. Il lettore, dunque, è più di uno spettatore: è un testimone, quasi sempre impotente, del farsi e disfarsi della scrittura. Egli assiste quindi alla lotta della scrittura contro il suo guastarsi, allo scontro tra la scrittura e la sua impossibilità in un contesto che non le permette più di "incidere" in maniera stabile e che ridefinisce i concetti di pubblico e privato, globale e locale, scritto e orale, testo e immagine, presenza e assenza. Ma il lettore assiste a un'ulteriore lotta, nella quale è direttamente coinvolto, in quanto il suo ruolo è messo in discussione dal suo simulacro digitale. Come abbiamo visto, infatti, le poesie animate mettono in scena l'atto stesso del leggere, mostrando le connessioni che tradizionalmente sono compiute mentalmente dal lettore: se nella letteratura generativa gli algoritmi "prendono il posto" dello scrittore, in letteratura animata sostituiscono il lettore, portando alle estreme conseguenze il concetto che intende il testo come "il risultato di un calcolo linguistico".[993] Adottando il punto di vista di Kendall, che suggerisce che la fede prevale sulla logica in quanto è possibile avere fede nella logica, questa liberazione della scrittura e della lettura dall'antropocentrismo può offrirci nuove e interessanti prospettive su ciò che credevamo di sapere e su ciò che dobbiamo ancora conoscere.

[990] ("Il lettore deve impegnarsi nella sua lettura come si impegna nella vita. Spesso è obbligato ad accettare di non 'leggere tutto' per costruire un significato. Pertanto, la lettura distrugge il testo tanto quanto lo costruisce. [...] [La lettura a salti] diventa l'unica possibile nella letteratura animata in quanto l'informazione, fortemente multi-lineare e labirintica, viene modificata troppo velocemente perché un lettore possa apprendere tutte le strutture. Il lettore continua a lasciare una informazione per 'saltare' a un'altra, come nella navigazione ipertestuale, con la differenza che, nell'animazione, il lettore subisce questa navigazione senza poterla controllare". Traduzione mia). Philippe Bootz, "Qu'est-ce que la poésie numérique animée ?", *Leonardo/Olats*, dicembre 2006 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/12_basiquesLN.php URL consultato il 12 aprile 2019.

[991] Cfr. Giselle Beiguelman, "WYSIWYG or WYGIWYS. Notes on the Loss of Inscription", *Dictung Digital*, 16 ottobre 2001 http://www.dichtung-digital.de/2001/10/16-Beiguelman/index2.htm URL consultato il 12 aprile 2019.

[992] Cfr. Umberto Eco, "Ars oblivionalis. Sulla difficoltà di costruire un'Ars oblivionalis", *Kos*, n. 3, 1987, pp. 40-53.

[993] Cfr. Paul Valéry, "Rhums", Tel quel II, Œuvres, vol II, Gallimand, Parigi 1975, p. 637.

3.5. La letteratura ipertestuale: dall'ipertesto all'ipermedia

Gli ipertesti della seconda generazione, a differenza di quelli realizzati nel periodo precedente, sono concepiti per essere fruiti non più su un supporto *stand alone*, come il CD-ROM o il floppy, ma direttamente sul web, spesso sui siti degli stessi autori. Le potenzialità multimodali del web, quali la possibilità di personalizzare le interfacce di lettura e di gestire le modalità di fruizione, l'inclusività, il principio di condivisione e il principio dialogico, che può essere inteso nel senso più ampio di dialogo tra codici semiotici tradizionalmente separati, hanno consentito agli autori di realizzare un'ampia varietà di schemi di navigazione e di metafore di interfaccia: dagli ipertesti *text-based* della prima generazione si è passati così agli ipermedia, forme ibride nelle quali le ancore appartengono a una pluralità di codici (testi, immagini, suoni, processi generativi, pulsanti etc.).

Se da una parte questo passaggio si spiega, banalmente, con le nuove possibilità tecnologiche (era cioè ormai tecnicamente possibile inserire contenuti multimediali all'interno delle opere) e con il conseguente, e per molti versi comprensibile, entusiasmo degli autori nei confronti del nuovo medium, dall'altra è opportuno sottolineare che la multimedialità e l'ipertestualità sono elementi costitutivi dei nuovi media e pertanto non potevano certo essere ignorati da chi concepiva il web non come mezzo di trasmissione, ma come parte integrante dell'opera stessa, strumento in grado di creare un nuovo linguaggio grazie a modalità di scrittura e lettura del tutto diverse da quelle del medium cartaceo. Al tempo stesso, la realizzazione di opere formalmente e concettualmente complesse può essere vista come un tentativo di riportare la letteratura al centro della vita quotidiana per renderla protagonista e adatta a ecosistemi mediali sempre più complessi.

Con il web si intensifica dunque il discorso sugli strumenti peculiari dell'ipertesto, da Federico Pellizzi definiti "pragmemi",[994] sintesi iconica di elementi sintattici, semantici e pragmatici che produce elementi nuovi, non riconducibili a nessuna delle tre singole branche (perché contemporaneamente rappresentano qualcosa e danno luogo a una determinata operazione). La presenza di questi strumenti, assieme ad altre caratteristiche proprie dell'ipertesto come le sue tipologie strutturali, formali e processuali e i modelli culturali e semiotici da esso introiettati (quello computazionale, meccanicistico e analitico, e quello enciclopedico, totalizzante e agglomerativo), ci consentono, con Pellizzi, di considerare l'ipertesto un quarto genere che si va ad aggiungere ai tre generi dominanti della modernità (drammatico, narrativo, lirico).

Il genere ipertestuale, come abbiamo visto, è architettonico, con rimandi interni che comportano negli interlocutori effettivi spostamenti spaziali e temporali e non più solo sintattici, semantici e pragmatici. In quanto genere, l'ipertesto contribuisce alla creazione di nuovi modelli gnoseologici, "fino a creare una nuova dimensione della cultura umana, una pragmasfera con correlazione

[994] Pellizzi ha definito i pragmemi "unità elementari dell'operatività discorsiva che costituiscono l'arredo usuale delle interfacce sotto forma di bottoni, icone e segnali". Federico Pellizzi, "Configurare la scrittura. Ipertesti e modelli del sapere", *Bibliotime*, marzo 2000 http://didattica.spbo.unibo.it/bibliotime/num-iii-1/pellizzi.htm URL consultato il 20 aprile 2019.

architettonica delle diversità di senso possibile e praticabile".[995] È dunque nella correlazione, nella valenza simbolica dei link, che il genere ipertestuale si definisce come tale, differenziandosi dalla generica scrittura sui nuovi media, costitutivamente ipertestuale:

> links in most hypertexts (bbc news, blogs, wikipedia) are substantive links—follow these for a further elaboration on a topic. Links in eliterature can be substantive, but they can also be causal, associative, expansive, reductive, playful, etc. Thus the link itself becomes a literary device, as flexible as a metaphor or litotes.[996]

Il passaggio dal CD-ROM al web ha avuto anche importanti implicazioni simboliche: se il primo si presentava come un oggetto finito, da consumare nello spazio privato del desktop, e il suo stesso formato (la confezione, la necessità di un editore, l'acquisto in un luogo fisico o l'attesa della spedizione) implicava una separazione netta tra autore e lettore, il web, come sappiamo, ha trasformato ogni utente in editore di se stesso: ciò vuol dire non solo che chiunque poteva raggiungere un pubblico potenzialmente molto ampio, ma anche che gli scrittori che pubblicavano le proprie opere sul web si rivolgevano, di fatto, a un pubblico di potenziali autori.

Ciò ha determinato l'apertura concreta delle opere alla collaborazione attiva degli utenti, ma anche una "connessione emotiva" più marcata rispetto a quella resa possibile da supporti fisici esterni, in quanto visitare una pagina web vuol dire connettersi materialmente al server di qualcuno per accedere ai suoi file: la memoria condivisa, accessibile in modo diretto, crea inevitabilmente un senso di intimità e ciò spiega perché molti degli ipertesti realizzati in questi anni siano di genere autobiografico o semi-autobiografico; come ha osservato Olia Lialina, autrice di una delle più influenti e imitate opere di net.art degli anni Novanta, *My Boyfriend Came Back From the War*[997] (1996):

> the web was always a space for memory and autobiography, and the net.language facilitated this […] from "putting time-based arts online" to making work for the web and from putting public archives online to creating personal narratives to share with other web users.[998]

---

[995] *Ibid*.

[996] ("I link, nella maggior parte dei ipertesti (notizie sulla BBC, blog, Wikipedia) sono link sostanziali: vanno seguiti per ottenere un approfondimento su un dato argomento. I link in letteratura elettronica possono essere sostanziali, ma anche causali, associativi, espansivi, riduttivi, divertenti, ecc. Quindi il link stesso diventa un dispositivo letterario, flessibile come una metafora o una litote". Traduzione mia). Deena Larsen, "See Spot Link. Link, Spot, Link: How to read and appreciate electronic literature", intervento presentato al convegno della Electronic Literature Organization del 2008 "Visionary Landscapes" http://elmcip.net/critical-writing/see-spot-link-link-spot-link-how-read-and-appreciate-electronic-literature-workshop URL consultato il 20 aprile 2019.

[997] http://archive.rhizome.org/anthology/lialina.html URL consultato il 20 aprile 2019.

[998] ("Il web è sempre stato uno spazio per la memoria e l'autobiografia e il net.language ha facilitato ciò: dal 'mettere online opere d'arte basate sul tempo' al concepire opere per il web, dal pubblicare online gli archivi pubblici al creare narrazioni personali da condividere con altri utenti del web". Traduzione mia). Michael Connor, "Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War", *Rhizome*, 10 novembre 2016 http://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/ URL consultato il 20 aprile 2019.

Il "net.language"[999] utilizzato da Lialina per raccontare il ricongiungimento di una coppia dopo un conflitto militare è formato da link testuali, frame annidati, immagini fisse e *gif*. Il testo, di per sé statico, ricorda le didascalie dei film muti (non a caso l'opera è stata definita "netfilm" o "cinematic narrative")[1000] e viene "animato" dalle finestre che si moltiplicano in seguito al click dell'utente sulle diverse ancore (per cui possiamo parlare, con Bootz, di "animazione con il dispositivo"),[1001] finché ogni frame diventa vuoto, a rimarcare la distanza ormai creatasi nella coppia in seguito all'assenza di lui e al tradimento di lei e, per riflesso, la grande differenza che passa tra connessione e comunicabilità. La potenza espressiva di quest'opera risiede in un montaggio spaziale e temporale di tipo multilineare, in grado di fa emergere piuttosto che smussare o eliminare le contraddizioni: in tal modo, Lialina ha ideato un formato mediante il quale altri utenti sarebbero stati in grado di raccontare le proprie memorie.

Un altro esempio di animazione con il dispositivo di genere autobiografico, che si avvale però in modo più marcato della sporulazione di interfaccia e di elementi grafici (fotografie, fumetti, illustrazioni tratte da enciclopedie), è rappresentato da *Ce qui me passe par la tête* (2002) di Myriam Bernardi, oggi non più visibile se non in *screenshot* d'archivio.[1002] In questo caso, tre ancore testuali, corrispondenti ad altrettanti momenti di vita quotidiana della narratrice ("dans la douche", "dans le métro" e "vendredi") rimandano a una molteplicità di finestre diverse per colore e dimensione che contengono, come indica il titolo, contenuti generati da associazioni libere formulate a partire dal link di partenza.

Per il suo primo ipertesto per il web, *My Body – A Wunderkammer*,[1003] (1997) l'autrice di *Patchwork Girl* Jackson ha preferito all'animazione con il dispositivo una più tradizionale mappa costituita dal disegno di un corpo femminile, le cui parti fungono da ancore che riportano a finestre a base testuale, contenenti ulteriori link, anch'essi testuali, e delle immagini statiche raffiguranti la sezione del corpo precedentemente selezionata. Anche in questo caso, dunque, il tema principale è rappresentato dalla relazione tra corpo e identità; tuttavia, a differenza di *Patchwork Girl*, in *My Body* la scrittura si fa più intima e diretta, come si evince dall'uso della prima persona singolare e dall'ammissione, da parte della stessa autrice, del carattere semi-autobiografico dell'opera.[1004] Questi cambiamenti possono essere ricondotti a quella particolare "connessione emotiva" a cui abbiamo accennato in precedenza: paradossalmente, proprio il carattere aperto, pubblico e condiviso del web stimola la produzione di narrazioni personali e private, dallo stile informale simile all'oralità, che diventano parte di una memoria collettiva, *glocal*.

---

[999] "If something is in the net, it should speak in net.language […] Net.language is the language of the user, a figure of fragile and radical promise, constantly under threat". *Ibid*.

[1000] *Ibid*.

[1001] Philippe Bootz, "Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ?", *cit*.

[1002] Cfr. http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/ce-qui-me-passe-par-la-tete URL consultato il 20 aprile 2019.

[1003] http://collection.eliterature.org/1/works/jackson__my_body_a_wunderkammer/index.html URL consultato il 20 aprile 2019.

[1004] Cfr. "My Body – A Wunderkammer. Author Description". http://collection.eliterature.org/1/works/jackson__my_body_a_wunderkammer.html URL consultato il 20 aprile 2019.

Tra le tre opere menzionate, quelle di Lialina e Jackson sono concettualmente più complesse (non a caso entrambe si avvalgono di una grafica scarna, con una palette ridotta al bianco e nero): se Bernardi condivide con il lettore esperienze ludiche e superficiali, che verranno pertanto fruite allo stesso modo, Lialina e Jackson affrontano temi sensibili quali le dinamiche di potere che coinvolgono corpo e identità femminile e le difficoltà insite nel comunicarle; per questo motivo, se la sporulazione di interfaccia in *Ce qui me passe par la tête* non disturba il lettore, in quanto gioiosa manifestazione dell'attività cerebrale di una giovane ragazza felice, il dover "penetrare" nel corpo di una donna per carpirne i ricordi o moltiplicare le cornici e prosciugare le parole tra due ormai ex amanti, fa sì che il lettore si senta un complice, un *vojeur* che ha tutto il tempo di prendere coscienza del suo ruolo anche grazie ai tempi lenti del caricamento delle immagini.

L'ipertesto si conferma così uno strumento particolarmente adeguato ad affrontare il tema della memoria: riprendendo le parole utilizzate da Mark Amerika per descrivere la sua famosa hyperfiction cyberpunk *Grammatron*[1005] (1997), queste opere assumono le sembianze di "memory palace[s] loaded with media-manipulated dreams guaranteed to disorient the floating avatar whose figure was caught in the swollen Net".[1006] Se, come ha scritto Walter Benjamin, "every expression of human mental life can be understood as a kind of language",[1007] l'invenzione di nuovi linguaggi può estendere il reame del pensiero stesso condizionando tutti i processi mentali, memoria inclusa. D'altronde, come sappiamo, alla base della concezione stessa dell'ipertesto vi fu il desiderio di espandere la memoria umana (*Memex*) mosso dalla paura della perdita della conoscenza e dall'urgenza di organizzare il mondo mediante una modalità più simile al funzionamento algoritmico-associativo della mente che non a quello lineare del libro. Il web rappresenta la realizzazione di questo desiderio in quanto luogo composto da unità topiche simboliche, le cui connessioni vengono stabilite da chi ne fruisce e suggerite da chi le produce e indicizza.

Dal momento che chi decide di scrivere avvalendosi di una struttura ipertestuale desidera mettere in scena non tanto il prodotto, quanto il processo stesso del pensiero, la struttura diventa più importante del contenuto, appunto perché sono i collegamenti a trasformare dati in informazioni, pensieri in ricordi. L'intenzione autoriale si manifesta pertanto nelle possibilità e nei vincoli strutturali piuttosto che nei contenuti dei singoli nodi, che difatti vengono spesso affidati a processi casuali o lasciati all'iniziativa degli utenti (si pensi, ad esempio, al funzionamento dei social network, il cui scopo è realizzare un contesto che favorisca scambi relazionali piuttosto che un'opera compiuta); come ha osservato Filippo Rosso, autore dell'ipertesto narrativo *s000t000d*[1008] (2001):

[1005] http://www.grammatron.com/index2.html URL consultato il 20 aprile 2019.

[1006] ("Palazzi della memoria carichi di sogni manipolati attraverso i media certamente in grado di disorientare gli avatar fluttuanti catturati nella turgida rete". Traduzione mia). Mark Amerika, "HTC. Hypertextual Consciousness", *Grammatron*, s.d. http://www.grammatron.com/htc1.0/navi.html URL consultato il 20 aprile 2019.

[1007] ("Ogni espressione dell'attività mentale umana può essere intesa come un tipo di linguaggio". Traduzione mia). Walter Benjamin, *Selected Writings*, vol. 1, Marcus Bullock e Michael W. Jennings (a cura di), Belknap Press, Cambridge 1996, p. 62.

[1008] http://www.filipporosso.net/testi/s000t000d/ URL consultato il 20 aprile 2019.

> l'ipertesto può anche essere visto come una mappa mentale, una mappa che agisce a livello di memoria e di analogia del pensiero e con il pensiero. […] Quindi il problema è proprio questo, l'intelligibilità è legata non tanto a decifrare una storia, quanto invece a decifrare una geografia. L'ipertesto narrativo è, se si vuole, una scrittura topografica e non logocentrica. Ossia non si va a rapportarsi con un discorso, ma con un modo di pensare. È lì il grande scarto.[1009]

Non sorprende dunque che la tecnica narrativa più impiegata dagli scrittori ipertestuali sia stata il flusso di coscienza: in quanto svincolato da logiche rigidamente lineari, dettate da rapporti di causa-effetto, il flusso di coscienza permette di costruire blocchi di significazione autonomi, vere e proprie scene che il lettore può montare secondo diverse modalità. Sulla spinta del potenziale espressivo e della logica non gerarchica dell'ipertesto, la memoria assume i tratti di un processo *open-ended*, condiviso e collaborativo.

Come abbiamo osservato, la presenza di contenuti multimediali rappresenta una delle principali caratteristiche degli ipertesti della seconda generazione. Possiamo individuare due principali modalità di impiego di tali contenuti: come rafforzamento semantico delle lessie e come strumento utile all'orientamento del lettore (mappe).

3.5.1. Codici visivi come rafforzamento del contenuto testuale

La prima strategia è stata adottata, oltre che dai già citati Lialina, Bernardi e Amerika, dagli italiani Pier Paolo Cevoli e Salvatore Zingale, rispettivamente in *Binaca*[1010] (1999) e in *L'ufficio dell'impiegato Sig. Blume*[1011] (1993).

Nell'opera di Cevoli, infatti, ogni lessia presenta almeno una fotografia, impiegata tuttavia come semplice corredo al testo, composto da brevi descrizioni, dal tono informale, relative a persone ed eventi legati ai ricordi d'infanzia dell'autore (*Ill. 58, 59*).

[1009] Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *eLiteratures*, s.d. http://eliteratures.wordpress.com/interviste/filippo-rosso-testo/ URL consultato il 20 aprile 2019.
[1010] http://www.webromanzo.it/ URL consultato il 20 aprile 2019.
[1011] www.gramma.it/ufficioblume URL consultato il 20 aprile 2019.

Illustrazione 58: Pier Paolo Cevoli, Binaca. Schermata iniziale

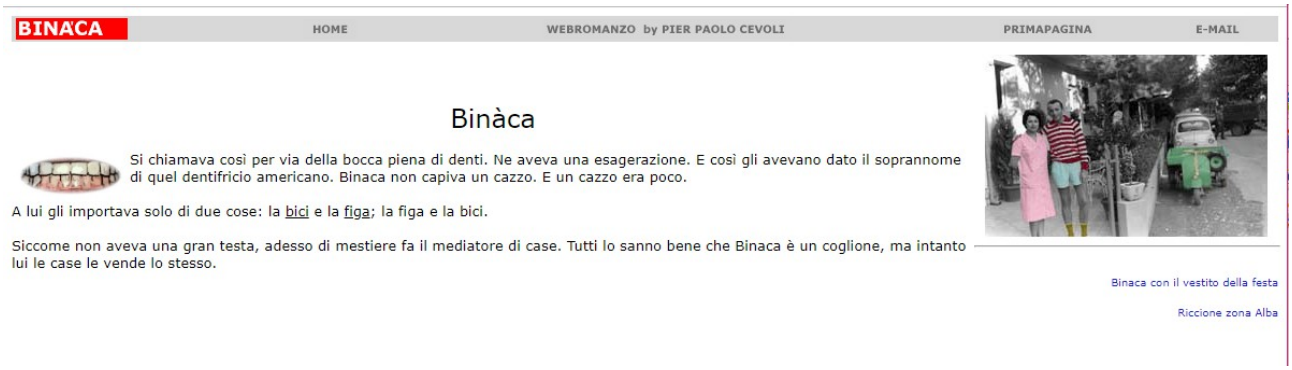


Illustrazione 59: Pier Paolo Cevoli, Binaca. Lessia "Binaca"

Per quanto *Binaca* non risulti particolarmente rilevante dal punto di vista letterario, per via di uno stile tutt'altro che elaborato, dell'intenzionalità che ha mosso l'opera[1012] e della struttura estremamente semplice, costellata peraltro da numerosi "binari morti" (lessie terminali, non collegate cioè ad altre lessie), ci è parso utile menzionarlo sia per conoscere le opinioni di un autore italiano nei confronti delle caratteristiche del "webromanzo" in generale[1013] e dei vincoli della sua opera in particolare,[1014] sia perché Cevoli è un noto comico televisivo italiano e pertanto il suo ipertesto è, con tutta probabilità, più conosciuto rispetto a quelli di altri autori meno mainstream.

Come *Binaca*, anche *L'ufficio dell'impiegato Sig. Blume*, opera nata nel 1992 come istallazione e rimediata in forma elettronica in occasione della prima edizione del Concorso di Scrittura Mutante, presenta una tabella testuale, o "mappa" (*Ill. 60*), che funge da indice ed è raggiungibile da ogni lessia, dalla quale emerge chiaramente la struttura dell'opera, che si compone di quaranta "fogli di appunti", sedici categorie di "studi e prototipi" e due "sogni".[1015]

[1012] Cevoli ha più volte definito l'ipertesto come "una chiacchierata a tavola o al bar" e ha affermato di aver realizzato Binaca soprattutto per divertimento. Cfr. Anna Fata, "Intervista a Pier Paolo Cevoli", *Psychiatry On Line*, 18 settembre 2012 http://www.psychiatryonline.it/node/1011 URL consultato il 20 aprile 2019.

[1013] Cfr. Pier Paolo Cevoli, "Come nasce un webromanzo", *Webromanzo*, s.d. http://www.webromanzo.it/webroman/index.htm URL consultato il 20 aprile 2019.

[1014] Le regole definite dall'autore riguardano: l'assenza di *scrolling* verticale o orizzontale; un testo di massimo 100 parole per pagina; una grafica essenziale e pulita; almeno una foto e un link per pagina e l'abolizione di animazioni, suoni e filmati, definiti apertamente "accessori". *Ibid*.

[1015] I contenuti ricalcano quelli esposti nella mostra del 1992, a esclusione dei due sogni, elaborati appositamente per la versione ipertestuale. Nello specifico, i quaranta fogli, battuti a macchina, erano appesi alle pareti della galleria,

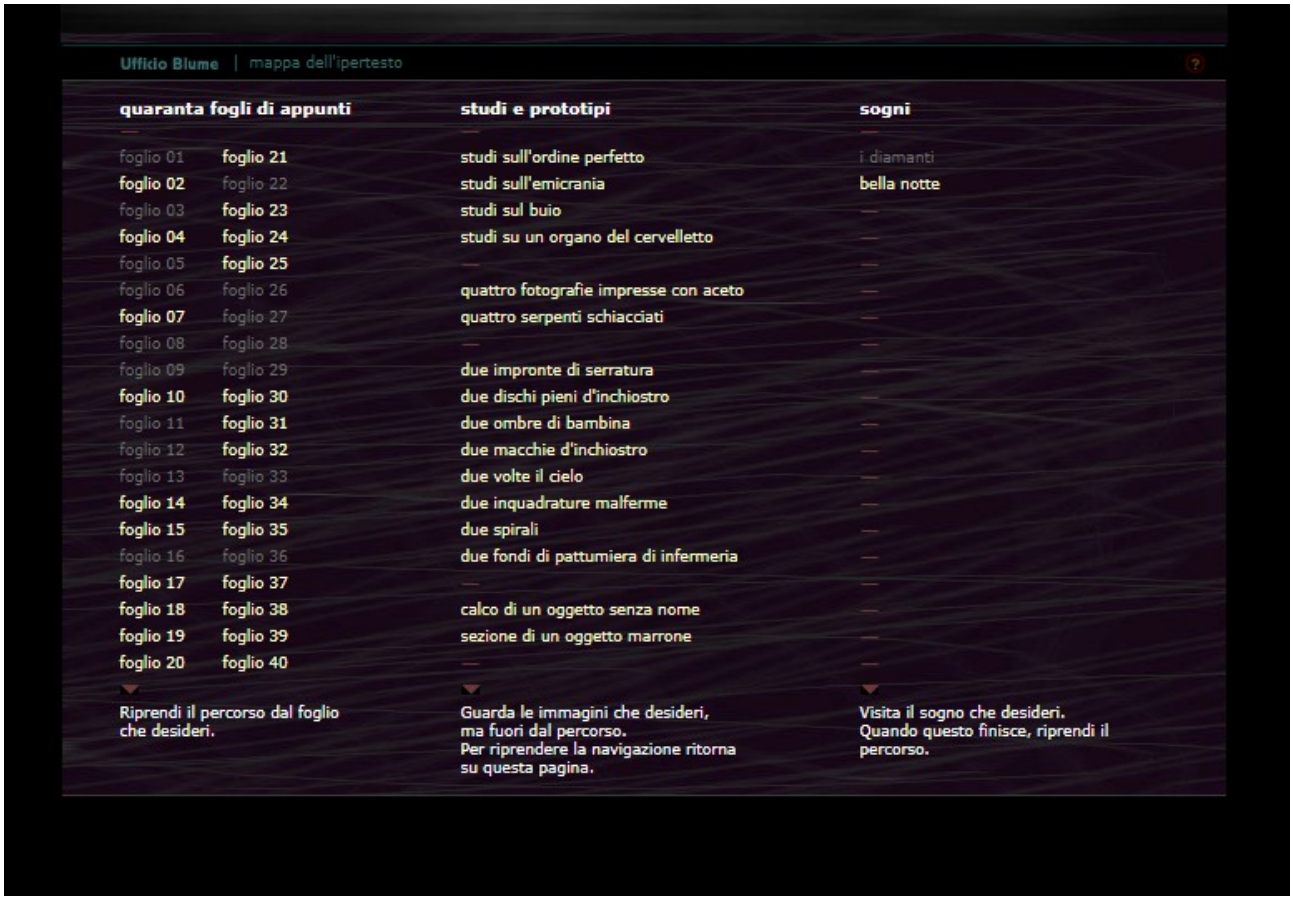


Illustrazione 60: Salvatore Zingale, Ufficio dell'impiegato Sig. Blume. Indice

I fogli contengono brevi descrizioni, riportate in prima persona, di riflessioni sull'esperienza artistica in generale e momenti della vita quotidiana dell'impiegato Blume, un uomo che appare docile, goffo[1016] e insoddisfatto del suo modo di esprimersi in quanto, nonostante i suoi sforzi,[1017] non sembra in grado di trasmettere correttamente i propri pensieri.

Diverse lessie presentano contenuti metatestuali che sottolineano la dimensione architettonica della struttura ipertestuale: nel *Foglio 10*, ad esempio, si legge "ogni mio pensiero è largo e rotondo; è una stanza sgombra, alta e vasta così tanto che se schiocchi le dita ne senti il rimbombo per ore intere"; allo stesso modo, nel F*oglio 17* vi è la frase "che non si conclude mai né mai nulla conclude", mentre, nel F*oglio 34*, è scritto "tutte le cose viste dall'alto è come se fossero viste anche da dentro". L'aspetto visivo-architettonico è inoltre potenziato dalla scelta del *mouse over*, unica modalità efficace per evidenziare le ancore presenti nelle lessie, che spinge pertanto il lettore a

mentre le fotografie che compongono i dodici studi erano esposte in parte all'interno delle cornici di cui erano composti quattro tavolini bassi, posti al centro dello spazio espositivo, in parte poste sul pavimento. La scelta di riutilizzare il materiale impiegato per la mostra come base per l'ipertesto da presentare al Concorso di Scrittura Mutante si deve da una parte al desiderio di Zingale di osservare i cambiamenti determinati dalla scelta di un medium diverso, dall'altra dall'opportunità di concentrarsi esclusivamente sulla struttura, dal momento che la maggior parte dei contenuti era già stata elaborata. Queste informazioni sono state fornite dall'autore in occasione di un'intervista realizzata il 14 settembre 2018.

[1016] A titolo di esempio possiamo citare il *Foglio 3*,"Ecco un gesto errato: volevo soffiarmi il naso e ho tirato fuori il portafogli"; il *Foglio 24*, "E sempre con le calze spaiate, io, una grigia una marrone. – Per fortuna mai una gialla e una verde." e il *Foglio 5*, "Stamattina mi son detto: vorrei parlare per tutto il giorno, lentamente ma bene, senza fretta ma anche senza interruzioni, mentre ogni tanto cerco qualcosa in tasca oppure mi aggiusto la giacca".

[1017] Si veda, ad esempio, l'utilizzo di termini tecnici come nel *Foglio 14*: "Certi giorni – non sempre – temo che il liquido che si spande sulla carta esca direttamente da un lato del mio cervello, come se sotto i capelli, lungo la sutura coronale, ci fosse un'apertura. O qualcosa del genere.".

esplorare con il cursore le aree del testo, e dal ricorrente riferimento alle condizioni di visibilità, da cui non emerge una netta contrapposizione tra buio e luce, quanto una predilezione per la penombra: nel *Foglio 7*, ad esempio, il protagonista dichiara "M'appassiona un'ombra, o luce di fiamma o di candela"; nel *Foglio 8* "M'incanta il chiarore del cielo, ma anche una bianca tazza da caffè – caffè nero, allungato con acqua bollente"; infine, nel *Foglio 16*, "C'è il buio, dentro ogni foglio; schiacciato e racchiuso, rappreso, raccolto e conservato". Questa scelta, che alimenta lo stile onirico e "brumoso" dell'opera e consente di rendere l'incertezza espressiva del protagonista, deriva dalla volontà dell'autore di "dipingere attraverso le parole",[1018] di fornire cioè al lettore "la sensazione di stare vedendo piuttosto che leggendo qualcosa",[1019] un approccio da cui traspare la passione di Zingale per la poesia visiva, tema della sua Tesi di Laurea. discussa con Eco.

Incertezza, fragilità, obsolescenza e unicità traspaiono anche dalle immagini che compongono la sezione dei dodici studi e prototipi, che raffigurano disegni a mano di spirali e tratteggi o, più frequentemente, fotografie che presentano tracce indistinte di oggetti diversi, realizzate dall'autore stesso attraverso una tecnica sperimentale.[1020]

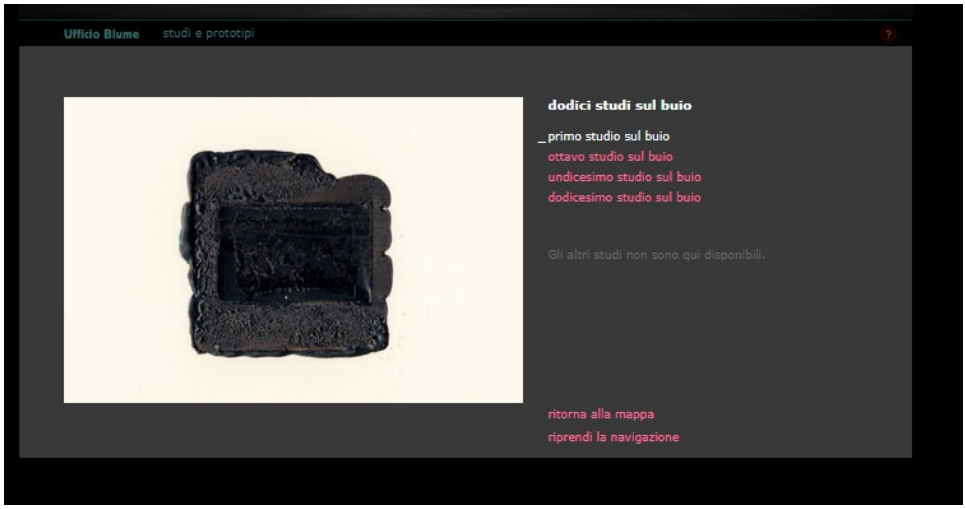


Illustrazione 61: Salvatore Zingale, L'ufficio dell'impiegato Sig. Blume. Studio "Il buio"

Illustrazione 62: Salvatore Zingale, L'ufficio dell'impiegato Sig. Blume. Avviso della comparsa di un'immagine

[1018] Da un'intervista personale realizzata il 14 settembre 2018.

[1019] *Ibid*.

[1020] Nello specifico, l'autore ha posto su carta fotografica sviluppata senza impressione, e quindi completamente bianca, degli oggetti di scarto, di metallo o plastica, sui quali ha poi versato dell'aceto, ottenendo così delle "macchie" o "tracce" degli oggetti stessi. Da un'intervista personale realizzata il 14 settembre 2018.

Come in *Binaca*, le immagini fungono da supporto al testo; tuttavia, in questo caso non sono integrate nelle singole lessie, ma possono essere raggiunte sia dalla summenzionata tabella, sia selezionando una delle ancore delle lessie:[1021] questa seconda modalità determina la comparsa di una finestra che annuncia l'imminente visualizzazione di un determinato studio, la cui immagine appare automaticamente in una nuova finestra, per la durata indicata dallo scorrimento orizzontale di una barra blu posta nella parte alta della finestra. Trascorso qualche secondo, la finestra contenente l'immagine si chiude in modo automatico per far posto a uno dei fogli scelti in modo casuale.

Un'altra scelta tecnica che caratterizza l'opera riguarda le differenti opzioni relative alla consultazione dei sogni, ovvero le poesie *I diamanti*[1022] e *Bella notte*:[1023] se vi accede attraverso le ancore contenute nei fogli, il lettore può infatti scegliere quale dei due sogni leggere oppure rinunciare al sogno e riprendere la lettura della lessia precedente.

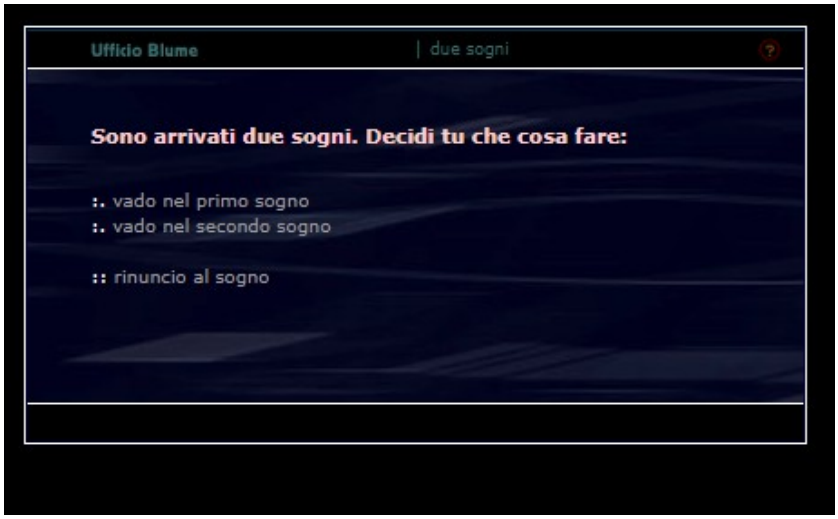


Illustrazione 63: Salvatore Zingale, L'ufficio dell'impiegato Sig. Blume. Opzioni di lettura dei due sogni

[1021] Ogni Foglio contiene infatti una media di sei ancore (solo il *Foglio 26* contiene otto ancore); mentre i collegamenti ai sogni sono presenti in sei dei quaranta fogli, ogni foglio contiene almeno un link a uno studio, a eccezione del *Foglio 30*, che ne contiene due, e del *Foglio 17*, che ne contiene tre.

[1022] Questo il testo di *I diamanti*: “Cadevano tutti i diamanti, nessuno li sentiva. Otto casse di bottiglie vuote. Pavimenti larghi, mattonelle nere; entra un’aria fredda che smuove i giornali. / Case disfatte e nemmeno una paglia che copre un muro o finestra o scala, ma letti e sedie messe in cortile./ Mezz’ora. Mi siedo sul divano; oppure cammino, mi accosto alle pareti, sposto sedie e bicchieri./ Devo togliere e asciugare coperte bagnate, cuscini vecchi./ Molta luce tutto il giorno, aria fredda, aria sparpagliata./ Occhi belli, diamanti e sigarette. Da qui passa una linea breve, un segnale nervoso, un taglio preciso./ Quasi mezz’ora. Da qui passa una linea bianca, che è la vita, e mi porta in un cielo mobile, c’è un cambio di nuvole./ Per terra un diamante. Fragili occhi e fragile mente dispersa./ Rubinetti aperti, bottiglie e bacinelle, c’è un panno di lana./ Ancora mezz’ora. Bisogna lavare tutti i diamanti, mille diamanti in un secchio d’acqua. Qui dentro.”.

[1023] Questo il testo di *Bella notte*: “Bella notte. — Acqua macchiata di caffè. E tante righe. Troppe righe. Nessuna che mi interessi./ Provo tremenda eccitazione. Tossisco. Provo a capire quanti suoni contiene un colpo di martello./ Temperatura uniforme, oggi, e bel tempo. Disordine alto. Tanti giornali per casa, legati, raccolti, imballati, tutti salvati. Ogni mese un pacco. Ogni quarant’anni./ Sogno. — La camera è vuota, è azzurra. Tutto è oltremare. Ma tutto è ben disegnato./ Una vasca d’acqua. Qualcosa che si perde. Puzza di pesce. Un verde strano. Una vasca d’acqua verde. Disordine alto./ Come a capodanno. Ancora un soffio grande di aria. Ogni tanto suona un antifurto mentre dormo. È un fischio, una tromba./ Come a capodanno. Mi sorreggo al davanzale. Sento battiti forti. Alcune righe. — Disordine alto./ Una corrente d’aria, un leggero capogiro, una cosa che mi innervosisce, come fosse polvere./ Ed ecco il ritmo. Riprende il ritmo. D’amore il ritmo.”.

Contrariamente a quanto ci si possa aspettare, la fruizione relativa ai sogni è la più lineare dell'opera: selezionando un sogno, infatti, il lettore non può far altro che avanzare nella lettura dei versi cliccando l'opzione "continua" posta nella parte bassa della finestra, un'operazione equivalente al girare le pagine di un libro. Ciò evidenzia la duplice modalità fruitiva elaborata da Zingale, una prettamente ipertestuale, accentuata dall'utilizzo del *mouse over*, che aumenta il senso di disorientamento del lettore, e dalla riproduzione casuale dei fogli in seguito alla visualizzazione degli studi, e una sequenziale, espressa dalla sezione dei sogni, dalla numerazione dei fogli e dalla presenza della mappa, sulla quale vengono peraltro evidenziati i link già letti, strategie queste che al contrario permettono al lettore di orientarsi all'interno dell'opera, in adesione ai parametri base della *web usability.*

3.5.2. Codici visivi come mappe

La seconda strategia, che consiste nell'utilizzo delle immagini per realizzare delle mappe, è stata impiegata, ad esempio, da Geniwate in *Rice*[1024] (1998), raccolta di sedici poesie multimediali, accessibili attraverso altrettante immagini, attraverso le quali l'autrice australiana ha raccontato alcune problematiche del Vietnam (colonialismo, guerra, povertà) viste attraverso gli occhi di un turista occidentale.

Più numerose, tuttavia, le opere in cui la mappa grafica rappresenta una delle possibili modalità di fruizione: oltre alla già citata Jackson, infatti, questa strategia è stata adottata anche da Joyce per il suo primo ipertesto concepito per il web, *Twelve Blue*[1025] (1996), realizzato ancora una volta con Storyspace, che può essere letto sia seguendo i link testuali all'interno delle lessie, sia selezionando delle linee di colori diversi poste in una finestra costantemente raggiungibile; questa duplice modalità di lettura, oltre a riflettere uno dei temi dell'opera, il doppio, rivela, anche graficamente, l'obiettivo di Joyce: "*Twelve Blue* explores the way our lives — like the web itself or a year, a day, a memory, or a river — form patterns of interlocking, multiple, and recurrent surfaces".[1026] Anche Domenico Chiappe in *Tierra de extracción*[1027] (1996-2000) offre al lettore la possibilità di esplorare i 63 capitoli che compongono l'opera sia in modo sequenziale, sia ipertestuale, mediante una mappa grafica che si aggiunge ai già cospicui contenuti multimediali (fotografie, disegni, video, immagini tridimensionali, audio, animazioni testuali) attraverso i quali l'autore ha descritto le città venezuelane sfruttate perché ricche di petrolio.

[1024] http://collection.eliterature.org/1/works/geniwate__rice.html URL consultato il 22 aprile 2019.
[1025] http://collection.eliterature.org/1/works/joyce__twelve_blue.html URL consultato il 22 aprile 2019.
[1026] ("Twelve Blue esplora il modo in cui le nostre vite – come la rete stessa o un anno, un giorno, un ricordo o un fiume – formano pattern di superfici interconnesse, multiple e ricorrenti". Traduzione mia). Michael Joyce, "Author description", *Electronic Literature Collection*, vol. 1 http://collection.eliterature.org/1/works/joyce__twelve_blue.html URL consultato il 22 aprile 2019.
[1027] http://collection.eliterature.org/2/works/chiappe__tierra_de_extraccion.html URL consultato il 22 aprile 2019.

Uno degli esempi a mio avviso più interessanti che adoperano la strategia in esame è rappresentato da *253: A Novel for the Internet about London Underground in Seven Cars and a Crash*[1028] (1996) dello scrittore canadese Geoff Ryman, ripubblicato nel 1998 in versione cartacea con il titolo *253: The Print Remix*.[1029] L'opera è caratterizzata da un rigoroso impianto formale di tradizione oulipiana,[1030] concepito per trasmettere al lettore la duplice illusione della totale padronanza di un "orderly universe"[1031] ("it can make you feel omniscient, Godlike"),[1032] con la divertita precisazione, tuttavia, che "once you leave *253*, you are no longer Godlike. The author, of course, is":[1033] la presunta libertà garantita dalla scrittura a vincoli e dalla struttura ipertestuale viene quindi messa in discussione da un'ironia dissacratoria. Ad esempio, la possibilità concessa al lettore di accedere direttamente alla descrizione dell'incidente,[1034] preannunciato tra l'altro dal titolo, indica l'irrilevanza delle tradizionali dinamiche temporali sulle quali si basa la suspense e rimarca la volontà dell'autore di raccontare non tanto una storia, quanto le connessioni tra i personaggi; risulterebbe in tal modo confermata una delle caratteristiche generalmente riconosciute all'ipertesto: "hypertext's compatibility with the associative, nonlinear structure of discourse made it a valuable tool for the empirical analysis of social behaviors".[1035] Tuttavia, questo approfondimento delle relazioni sociali contrasta con il limite dei caratteri (253 parole) previsto per la descrizione dei personaggi: se, come ha affermato Ryman, "in cyberspace people become places",[1036] isole nella rete che possono essere collegate da link così come la metropolitana collega vari punti della città, è altrettanto vero che questa vicinanza è appunto solo un'illusione, rafforzata dalla fruizione ipertestuale,[1037] mentre ciò che resta è il senso di incomunicabilità e solitudine rappresentato dalla riduzione dei personaggi

[1028] http://web.archive.org/web/20130121080619/http://www.ryman-novel.com/home.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1029] La versione cartacea ha vinto il prestigioso Philip K. Dick Award.

[1030] L'opera è incentrata sulla descrizione dei 253 passeggeri che, l'11 gennaio 1995, percorrono il tragitto da Embankment a Elephant & Castle nella metropolitana di Londra. Ciascuna descrizione è tripartita (di ogni passeggero vengono descritte: "Outward appearance", "Inside information" e "What they are doing or thinking") ed è composta esattamente da 253 parole. Il lettore può accedere alle descrizioni dei passeggeri sia attraverso una mappa grafica, sempre raggiungibile, che simula quella della metropolitana, sia mediante i link, anch'essi costantemente raggiungibili, ai singoli vagoni, sia seguendo i link contenuti nelle singole lessie. La seconda opzione determina l'accesso a una tabella testuale, che funge anch'essa da mappa, sulla quale sono riportati i nomi e i cognomi dei passeggeri, la loro disposizione all'interno dei vagoni e i loro interessi o pensieri principali (ad esempio "brains and beauty" o "love and death").

[1031] ("Un universo ordinato". Traduzione mia). Geoff Ryman, "Why 253?" http://web.archive.org/web/20130116070105/http://www.ryman-novel.com/info/why.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1032] ("Può farti sentire onnisciente, divino". Traduzione mia). *Ibid*.

[1033] ("Una volta che lasci il 253, non sei più un dio. L'autore, ovviamente, lo è".Traduzione mia). *Ibid*.

[1034] Cfr. la voce "The End of the Line": http://web.archive.org/web/20130121080627/http://www.ryman-novel.com/end/home.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1035] ("La compatibilità dell'ipertesto con la struttura associativa e non lineare del discorso ne ha fatto uno strumento prezioso per l'analisi empirica dei comportamenti sociali". Traduzione mia). Michael Connor, "Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War", *cit*.

[1036] ("Nel cyberspazio le persone diventano luoghi". Traduzione mia) http://web.archive.org/web/20130121080619/http://www.ryman-novel.com/home.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1037] In un'intervista Ryman ha infatti dichiarato che il significato dell'opera subisce un notevole cambiamento in base al medium con il quale viene fruita: mentre in digitale i link tra i passeggeri creano ed enfatizzano le analogie tra i passeggeri, la versione cartacea mette in rilievo piuttosto le differenze tra i personaggi. Cfr. Wendy Grossman,"Underground fiction", *Salon*, 20 aprile 1997 http://www.salon.com/1997/04/20/london_2/ URL consultato il 22 aprile 2019.

stessi a voci, esigue, di un catalogo. Gli strumenti forniti al lettore, quali la mappa grafica e quella testuale, non sono dunque da intendersi come veicoli di libertà, ma come espressioni di una lettura facilitata, banalizzata e superficiale; nell'"Important 253 announcement",[1038] infatti, l'autore ha dichiarato: "*253* uses the miracle of information technology to ensure that you can follow the main themes and relationships that link the text. Without even having to remember who the characters are!".[1039] Ryman distingue così, provocatoriamente, la *Hypertext Fiction* dalla "serious fiction"; da questo punto di vista, l'apertura alla collaborazione degli utenti, invitati a realizzare il sequel di *253*,[1040] nonché i sarcastici "consigli di scrittura" contenuti nella pagina dal significativo titolo "Become a writer in your spare time!",[1041] rappresentano un'ulteriore conferma delle dinamiche essenzialmente ludiche, ma poco profonde, che per il pluripremiato autore di romanzi fantascientifici sarebbero alla base della scrittura in rete.

Diverso è invece il caso delle due opere italiane riconducibili a questa categoria: *Stradale*[1042] (1998) di Miki Hollywood e *s000t000d*[1043] (2001) del già citato Filippo Rosso.

Stradale è un'opera Avant Pop[1044] che racconta le surreali e drammatiche vicende dei tanti personaggi che percorrono la "Grande Strada", una strada lunga 768 "psicomiglia" composta da due carreggiate parallele e lontane tra loro, che conducono una a nord, verso i ghiacci di Heaven, dove gli scrittori falliti vanno a schiantarsi con i loro tir pieni di pagine, e una a sud, nei deserti di Hell, pullulanti di baby gang. L'opera è suddivisa in nove nodi accessibili dalla mappa grafica iniziale, la cui estetica riprende quella dei cartelloni autostradali (*Ill. 64*); i nodi appaiono pertanto come "uscite", mentre i numeri, che indicano il chilometraggio, fanno riferimento ai diversi stati di coscienza.[1045]

[1038] https://web.archive.org/web/20130116070112/http://www.ryman-novel.com/car1/ad1.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1039] ("253 utilizza il miracolo della tecnologia dell'informazione per garantire che sia possibile seguire i temi e le relazioni principali che collegano il testo. Senza nemmeno dover ricordare chi sono i personaggi!". Traduzione mia).

[1040] Cfr. Geoff Ryman, "Another one along in a minute" http://web.archive.org/web/20130121080845/http://www.ryman-novel.com/info/one.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1041] ("Diventa uno scrittore nel tuo tempo libero!". Traduzione mia). http://web.archive.org/web/20130117062837/http://www.ryman-novel.com/car2/ad2.htm URL consultato il 22 aprile 2019.

[1042] http://web.tiscali.it/stradale/autore.htm URL consultato il 23 aprile 2019.

[1043] http://www.filipporosso.net/testi/s000t000d/ URL consultato il 23 aprile 2019.

[1044] L'avantpop è un movimento artistico nato negli Stati Uniti negli anni Novanta. In "Avant-Pop Manifesto: Thread Baring Itself In Ten Quick Posts", uno dei suoi principali esponenti, il già citato Mark Amerika, ne ha delineato le caratteristiche principali: "Whereas it's true that certain strains of Postmodernism, Modernism, Structuralism and Post-Structuralism, Surrealism, Dadaism, Futurism, Capitalism and even Marxism pervade the new sensibility, the major difference is that the artists who create Avant-Pop art are the Children of Mass Media […] The single most important creative directive of the new wave of Avant-Pop artists is to enter the mainstream culture as a parasite would sucking out all the bad blood that lies between the mainstream and the margin. By sucking on the contaminated bosom of mainstream culture, Avant-Pop artists are turning into Mutant Fictioneers, it's true, but our goal is and always has been to face up to our monster deformation and to find wild and adventurous ways to love it for what it is. The latter strains of Postmodernism attempted to do this too but were unable to find the secret key that led right into the mainstream cell so as to facilitate and accelerate the rapid decomposition of the host's body". http://literarymovementsmanifesto.wordpress.com/contemporary-manifestos/mark-amerika-avant-pop-manifesto-thread-baring-itself-in-ten-quick-posts/ URL consultato il 23 aprile 2019.

[1045] Cfr. Miki Hollywood, "Introduzione", s.d. http://web.tiscali.it/stradale/autore.htm URL consultato il 23 aprile 2019.

Illustrazione 64: Miki Hollywood, Stradale. Schermata iniziale

Tutti i nodi, ad eccezione dello *03.* e del *768.*, presentano la medesima struttura: un rimando alla mappa (in alto a sinistra); il numero del nodo selezionato; una citazione, racchiusa in un rettangolo bianco; un numero variabile (da tre a sette) di riquadri contenenti delle immagini; un link al nodo immediatamente successivo e l'indicazione della direzione carreggiata in cui ci si trova attualmente (*Ill. 65*).

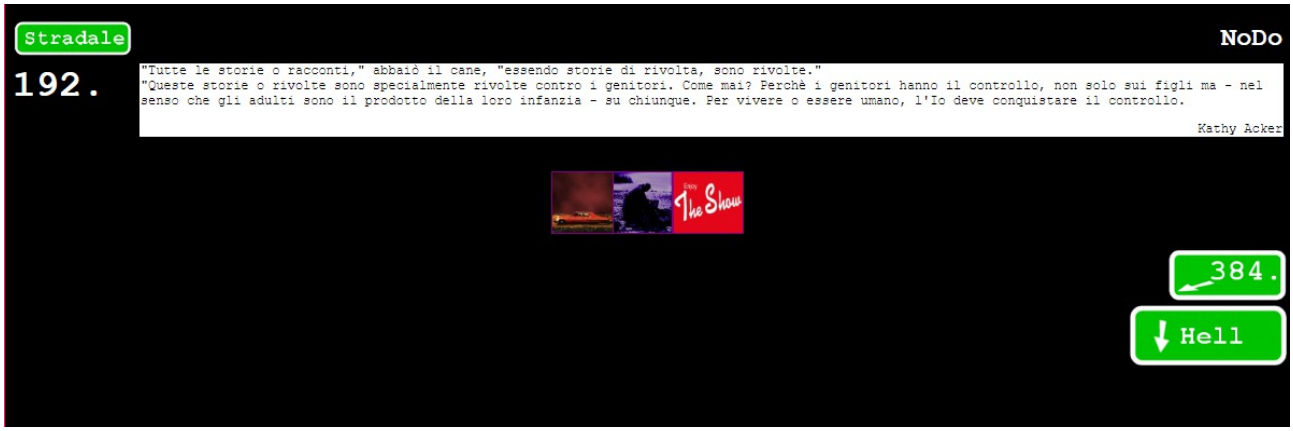


Illustrazione 65: Miki Hollywood, Stradale. Nodo 192

Le immagini contenute nei piccoli riquadri rimandano a una serie di paragrafi contraddistinti da un titolo e dal nome della voce narrante; la narrazione è infatti affidata a tre narratori principali: Bloom, un galeotto in cerca del suo primo amore, Lucy, una prostituta drogata ed ermafrodita che ha perso il lavoro e Giove, il costruttore della Strada, al quale Lucy ha rubato il membro dalle secrezioni letali. La sofferenza dei personaggi che popolano la Strada è resa attraverso un linguaggio informale ed esplicito: come l'uomo che, nell'opera, viene triturato dalla *writing machine* che continua, implacabile, a macinare racconti, così il lettore si trova intrappolato in una narrazione disturbante, in cui l'ironia assume i tratti grotteschi dell'umorismo nero e il sesso è pornografia. *Stradale* è un'opera incompiuta: i contenuti del nodo *768.* risultano mancanti, così

come i rimandi, suggeriti dalla mappa, tra i due estremi delle corsie che, nelle intenzioni dell'autore, avrebbero dovuto conferire alla struttura un assetto circolare. Questa incompiutezza non sembra tanto una scelta stilistica, quanto l'ammissione di un errore di progettazione: *Stradale*, infatti, non è un vero ipertesto, ma una storia lineare successivamente tagliata e ricombinata. Ciò lo si evince dalla presenza di "binari morti", che costringono il lettore a tornare alla mappa-indice, dai periodi sospesi che ricorrono nella parte iniziale e finale dei paragrafi, a indicare tagli arbitrari all'interno di una narrazione lineare, dalla modalità sequenziale con cui sono collegate tra loro le lessie, che riprendono la metafora alla base dell'opera, l'autostrada, momento di forte irreggimentazione e strutturazione e dalle dichiarazioni dell'autore stesso, il quale ha affermato:

> *Stradale* è un romanzo che è esploso. Doveva essere un romanzo con una trama più o meno lineare, tanto che parla proprio di una strada dritta, che va da nord a sud e viceversa. Ma mentre scrivevo ho capito che la vera struttura del romanzo non era di tipo sequenziale, ma di tipo circolare. E' per questo che ho deciso di utilizzare la forma ipertestuale per farlo leggere agli altri. […] Inizialmente *Stradale* prevedeva (anche) una successione sequenziale, che iniziava con il capitolo intitolato 48., saliva a nord fino a 3. per poi scendere negli abissi di 768. Quando ho finito il lavoro, però, ho capito che ordinare i capitoli non avrebbe avuto alcun senso. Leggete quello che volete, quando volete, nella successione che ritenete più opportuna.[1046]

Anche aggiungendo contenuti al nodo *768.* o collegando quest'ultimo al nodo *03.*, dunque, l'opera presenterebbe comunque una trama lineare (significativa, a tal proposito, l'analogia proposta dall'autore con il montaggio cinematografico)[1047] incompatibile con la struttura rizomatica dell'ipertesto.

Pienamente rizomatico è invece *s000t000d*, il primo e finora unico ipertesto narrativo realizzato dall'informatico e scrittore romano Rosso. Per quanto l'opera sia stata considerata dal suo stesso autore un "esperimento"[1048] di poco successivo alla sua scoperta del genere ipertestuale, dovuta alla serie di incontri promossi dal già citato network italiano AvaNa presso il Forte Prenestino di Roma, *s000t000d* presenta già un'articolazione strutturale piuttosto elaborata, nonché un interessante utilizzo dell'interfaccia di navigazione. A differenza delle opere precedenti, infatti, la rappresentazione della struttura è interamente affidata alla mappa grafica tridimensionale che campeggia nella schermata iniziale, nella fattispecie un cubo costellato da punti rossi di dimensioni diverse, collegati tra loro da linee bianche (*Ill. 66*).

[1046] Miki Hollywood, "Introduzione", *cit*.
[1047] "Stradale è stato scritto come si gira un film: tanti spezzoni indipendenti montati in un secondo momento. E' per questo motivo, per non trascurare il processo compositivo, che le singole 'inquadrature' sono separate le une dalle altre. non sono semplici paragrafi, sono vere e proprie scene indipendenti, spesso montate tagliando via frasi intere all'inizio e alla fine". http://web.tiscali.it/stradale/autore.htm URL consultato il 22 aprile 2019.
[1048] Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *cit*.

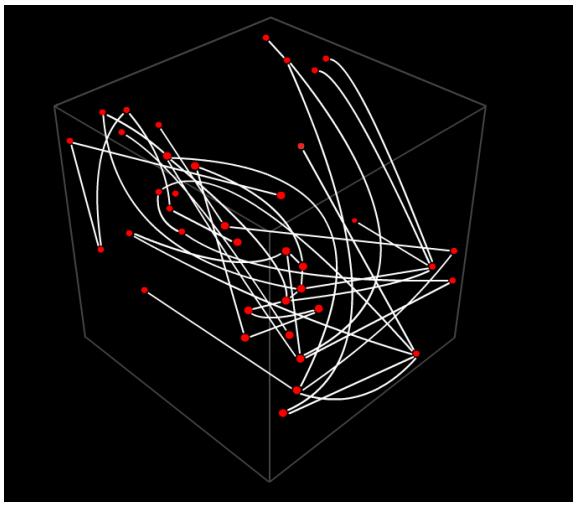


Illustrazione 66: Filippo Rosso, s000t000d. Schermata iniziale

Appare quindi chiaro fin da subito che il focus è posto sull'interfaccia e che gli aspetti visivi e spaziali siano importanti quanto il contenuto testuale. Esaminiamo più nel dettaglio questi punti, a partire dalla scelta della forma cubica, una figura piuttosto ricorrente in letteratura elettronica,[1049] in primo luogo perché sottolinea la multi-dimensionalità reticolare del testo digitale nativo, in contrasto con la bidimensionalità lineare del cartaceo (principio di analogia strutturale).

Ciò induce dunque immediatamente il lettore a tener conto della profondità del dispositivo, intesa come lo iato tra ciò che appare in superficie e il codice sottostante o, come ha affermato Beiguelman, "language is code and seeing is a matter of writing".[1050] Questa scelta può quindi essere intesa come un invito all'esplorazione dei meccanismi di funzionamento dell'opera e alla manipolazione o riuso dell'interfaccia, attività peraltro possibili in quanto *s000t000d* è stata scritta interamente in HTML. Così facendo, anche rimanendo nella schermata iniziale, il lettore potrà notare, effettuando ad esempio il *mouse over* sui punti rossi, che questi rappresentano dei link a 38 pagine HTML numerate, disposte in modo casuale sulla mappa e potrà inoltre facilmente constatare che dai vari nodi partono minimo due, massimo quattro collegamenti. La mappa tridimensionale certifica dunque l'opera come un prodotto nato digitale, il cui senso viene costruito dalla collaborazione attiva tra lettore, autore e opera mediata. In secondo luogo, il ricorso alla tridimensionalità enfatizza una dimensione spaziale familiare per gli esseri umani, che di fatto si muovono in spazi a tre dimensioni; ciò può essere visto, da un lato, come un tentativo, da parte dell'autore, di smorzare quel senso di "spiazzamento"[1051] nei confronti delle opere elettroniche avvertito soprattutto dai lettori meno esperti, dall'altro come supporto cognitivo, in quanto rende

[1049] Si vedano ad esempio: *open.ended* (2004) di Daniel C. Howe e Aya Karpinska http://collection.eliterature.org/1/works/howe_kaprinska__open_ended.html; *Birds Still Warm from Flying* (2010) di Jason Nelson http://www.secrettechnology.com/#article-12; *[theHouse]* (2006) di Mary Flanagan http://collection.eliterature.org/1/works/flanagan__thehouse.html; *Letter to Linus* (2001) di William Gillespie http://collection.eliterature.org/2/works/gillespie_letter_to_linus/index.html e *Roulette* (2008) di Daniel C. Howe e Bebe Molina http://collection.eliterature.org/2/works/howe_roulette.html. URL consultati il 23 aprile 2019.

[1050] ("Il linguaggio è codice e vedere è una questione di scrittura". Traduzione mia). Giselle Beiguelman, "WYSIWYG or WYGIWYS. Notes on the Loss of Inscription", *Dichtung Digital*, 16 ottobre 2001 www.dichtung-digital.com/2001/10/16-Beiguelman URL consultato il 23 aprile 2019.

[1051] Cfr. Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *cit*.

evidente la prassi stessa della lettura ipertestuale, vale a dire l'effettivo "salto" che il lettore deve compiere da un nodo all'altro, all'interno di uno spazio dotato di profondità.

Ad agevolare ulteriormente il lettore vi è il titolo, che contiene l'indicazione, seppur criptica, delle tre assi di coordinate, spazio ("s"), tempo ("t") e dettaglio ("d"), corrispondenti ad altrettanti piani di connessioni semantiche tra lessie per cui, spostandosi sulla mappa, il lettore si muove attraverso una gradazione di queste tre dimensioni. La mappa cubica tridimensionale, dunque, per quanto inizialmente destabilizzante, in realtà facilita la scelta dei molteplici percorsi che si presentano al lettore, ai quali si sommano le diverse opzioni di fruizione previste dall'autore: il lettore può infatti decidere di utilizzare la mappa (mossa inizialmente obbligata), cliccando sui punti rossi; seguire i link interni (quando presenti) alle lessie corrispondenti ai punti selezionati oppure scegliere tra le tre opzioni presenti in ognuna delle finestre contenenti le lessie e significativamente poste al di fuori dello specchio del testo.

La prima opzione, "visualizza mappa relativa a questa lessia", riporta alla schermata iniziale, con la differenza che il nodo di origine appare colorato di verde, a indicare la posizione occupata in quel momento dal lettore; in tal modo, come ha osservato Jason Nelson, il quale ha adottato una strategia simile, "changes become more apparent".[1052] L'opzione "torna alla schermata precedente" è l'equivalente di un passo indietro e consente appunto la rilettura di una lessia oppure il ritorno alla mappa, in base alla scelta effettuata in precedenza; infine, l'opzione "salta a un'altra lessia" rinvia a una pagina scelta in modo casuale tra le 38 lessie totali e si configura pertanto come una sorta di teletrasporto che, se da una parte sottolinea il nuovo potere conferito al lettore dall'ipertesto, vale a dire la libertà di movimento all'interno dello spazio determinata dalla possibilità di scegliere i percorsi, dall'altra, proprio perché affidata a un algoritmo casuale, suggerisce che i collegamenti proposti nella mappa non sono vincolanti (e in questo caso il cubo può anche essere associato a un dado).

Ciò ci riporta all'assunto dal quale siamo partiti, la struttura conta più del contenuto, in quanto la finalità dell'opera risiede nel mostrare il processo immaginativo piuttosto che il prodotto finito; lo stesso Rosso ha difatti dichiarato: "spero che [*s000t000d*] non venga associato a una lessia in particolare, ma all'atto di aver messo insieme quei frammenti".[1053] Il contenuto delle 38 lessie è infatti eterogeneo, volutamente frammentario e refrattario alla omogeneità, "a contemporary plot which is formed by several stories, acentric backgrounds, ephemeral images of bodies and faces".[1054] La maggior parte delle lessie è composta da testi realizzati dall'autore in uno stile da lui stesso definito "telegrafico, distaccato [...], criptico";[1055] di questi, alcuni illustrano scene di vita familiare, con l'inserto di brevi dialoghi (ad esempio tra madre e figlio o tra zio e nipote),[1056] altre

[1052] ("I cambiamenti diventano più evidenti". Traduzione mia). Jason Nelson, *Birds Still Warm from Flying*, *op. cit.*
[1053] Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *cit*.
[1054] ("Una trama contemporanea che è formata da diverse storie, sfondi acentrici e immagini effimere di corpi e volti". Traduzione mia). http://rhizome.org/artbase/artwork/10064/ URL consultato il 23 aprile 2019.
[1055] Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *cit*.
[1056] Le lessie in questione sono la 1, la 2, la 3 e la 33.

descrivono, in terza persona[1057] o in prima,[1058] le azioni e gli stati d'animo dei personaggi, altre ancora hanno per oggetto un "sogno infantile".[1059] Vi sono poi delle lessie composte da materiali recuperati da fonti esterne, quali articoli di giornale,[1060] un menu di un ristorante americano[1061] (*Ill. 67*), ricette prese da internet[1062] e definizioni tratte da un vocabolario.[1063]

Illustrazione 67: Filippo Rosso, s000t000d. Lessia #029

Variabile è anche la disposizione dei link interni: la maggior parte delle lessie, 18 in totale, ne presenta uno; 11 lessie non ne contengono nessuno e 9 ne hanno due; l'unica lessia ad essere provvista di 5 link è la #37, una delle unità più lunghe, che si contraddistingue anche per il contenuto meta-testuale:

> […]. Le strade che lo avevano condotto ai piedi di Hollywood adesso erano state sostituite da un dedalo di vie molto più strette e contorte. Da lì, impossibile avamposto della città reticolare e infinita, capì che Hollywood è anch'essa un ammasso di alture senza centro. – A questo punto tanto vale – pensò – prendere la prima strada che capita.

[1057] Cfr le lessie 12, 25, 37, 34, 7, 33, 4, 6, 8, 10, 19, 11, 22.
[1058] In particolare, nella lessia 5 vi è la prima persona plurale, nelle lessie 3, 15 e 24 la prima persona singolare.
[1059] In particolare, la lessia 20 contiene "Note sul sogno infantile (I)" e la lessia 28 "Note sul sogno infantile (II)".
[1060] In particolare: la lessia 9 titola "Ritaglio n. 25 Il Messaggero (data mancante)"; la lessia 13 "Ritaglio n.112 Carta (data mancante)"; la lessia14 "Ritaglio n.109 Il Messaggero (data mancante)", la lessia 17 "Il giornale di Irma &co. 6 agosto 1994", la lessia 30 "Il giornale di Irma &co. Scopriamo qualcosa di più su il caso Sharon".
[1061] Il riferimento è alla lessia 29, dal titolo "Breakfast (segue menu in inglese)".
[1062] Il riferimento è alla lessia 23.
[1063] Cfr. lessia 16, contenente la definizione del termine "mediterraneo" e la lessia 18, contenente quella del terminee "chenzia".

Una delle dimensioni dell'opera, quella relativa allo spazio, è difatti situata sull'asse Roma-Los Angeles. La megalopoli americana, acentrica e reticolare, fa da palcoscenico a personaggi anonimi, *flaneur*, a tratti illuminati da ricordi che sembrano restituire loro, almeno momentaneamente, un'identità stabile: è il caso, ad esempio, di Federico che, mentre passeggia su una collina di Griffith Park, percepisce il profumo della macchia mediterranea che lo riporta con la mente a Roma.[1064]
Dal momento che lo spazio è da intendersi prima di tutto come spazio mentale popolato da ricordi, non stupisce che i riferimenti temporali delle lessie rimandino al passato o al presente; d'altronde, "Time present and time past / Are both perhaps present in time future, / And time future contained in time past".[1065] Similmente, come ha osservato Daniela Panosetti, la dimensione del dettaglio "consente al lettore di muoversi in maniera metonimica, [...] attraverso successive zoomate o allontanamenti dal generale al particolare".[1066] Il caso limite del grado zero di dettaglio è rappresentato dalla *lessia #027*, recante esclusivamente il titolo, "Note su Andrea Pazienza", seguito da una successione di punti fermi; all'estremo opposto vi è la *lessia #036*, composta da una lunga lista di nomi e cognomi di donne dello spettacolo, disposti in ordine alfabetico; quest'ultima lessia è stata concepita come una "ghost track"[1067] che avrebbe dovuto aiutare il lettore nel meccanismo di decifrazione della struttura dell'opera. In ultima analisi, *s000t000d* si configura come uno spazio-tempo sia materiale che concettuale, composto da un intricato sistema di analogie tematiche (vi è infatti una corrispondenza tra gli articoli di giornale, due dei quali si riferiscono al medesimo caso di omicidio, mentre altri due hanno per oggetto due casi di furto differenti) o, più frequentemente, basate su esperienze sensoriali (da cui i ricorrenti riferimenti alla flora, alla gastronomia e al mare). Ciò nonostante, e in questo consiste la forza dell'opera, i legami narrativi rimangono materia di inferenze, poiché i nodi sono collegati da legami semantici di varia natura, che non sempre si prestano a essere interpretati come nessi logico-temporali (ad esempio il link "ferrovia" della *lessia #019* rimanda alla *lessia #009*, contenente il resoconto giornalistico di una protesta occorsa a Roma). È appunto questa strategia, come vedremo, a conferire all'opera una forza non riscontrabile in ipertesti basati su meccanismi puramente narrativi.

3.5.3. Codici testuali come mappe

Un'altra prassi utilizzata dagli scrittori di ipertesti è consistita nell'utilizzare esclusivamente mappe testuali sotto forma di tabelle, formato all'epoca preponderante nelle pagine web.

[1064] Questo episodio, descritto nella lessia 8, è autobiografico: Rosso ha infatti affermato che fu proprio questo episodio a suggerirgli l'idea dell'opera ("lì è nato il primo link"). Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *cit*.
[1065] Thomas Stearns Eliot, *Four Quartets*.
[1066] Daniela Panosetti, "Netpoetica. Teoria e pratica degli ipertesti narrativi", *E/C*, Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici online, maggio 2004 http://www.academia.edu/700170/Netpoetica._Teoria_e_pratica_degli_ipertesti_narrativi_2004 URL consultato il 24 aprile 2019.
[1067] Fabio De Vivo, "Intervista con Filippo Rosso", *cit*.

Tale strategia, adottata, come abbiamo visto, sia da Cevoli che da Zingale, è stata impiegata anche in poesia, come dimostra *Ipertesto poetico quadridimensionale*,[1068] opera realizzata nel 1995 da Machina Amniotica, "progetto di performance e installazioni multimediali di poesia, musica, rumore e immagini"[1069] fondato nel 1993 dall'informatico Arnaldo Pontis (aka SystemShutdown) e da Roberto Belli (aka NihilNONorgan), ai quali si aggiunsero Marco Rocca (aka _mar.core) e Paola Cireddu (aka Ripley8). Tuttora in attività, i Machina Amniotica sono rappresentativi dei movimenti underground italiani a cui abbiamo fatto riferimento nel capitolo precedente: attivisti, decisi oppositori del copyright, appassionati del genere e delle istanze cyberpunk, il gruppo, fondatore peraltro del collettivo di hacker-letterati "Pengo", con sede a Cagliari e Milano, collaborò con diverse realtà italiane, prima di tutte la casa editrice già menzionata Shake e l'hub promosso da Tozzi. A caratterizzare l'ensamble vi è una forte carica sperimentale che deve molto alle teorie e alle opere di Burroughs, Gysin e Cage: pur nella loro diversità, le performance teatrali, installative, musicali e letterarie dei Machina Amniotica sono accomunate dalla volontà di esplorare, generalmente in tempo reale e dal vivo, i limiti estremi del concetto di cut-up, che pertanto non si limita alla sola parola scritta; allo stesso modo, il testo scritto, che pure resta una costante delle pratiche multidisciplinare del gruppo, viene inteso come un "ulteriore strumento musicale",[1070] diventando così parte integrante dell'intera partitura sonora o dell'esperienza multimediale.

Per quanto in *Ipertesto poetico quadridimensionale* non vi siano elementi audiovisivi, resta riconoscibilissimo l'impiego del cut-up: l'opera ha infatti origine da una poesia scritta, su carta, da Pontis,[1071] le cui singole parole sono state poi ritagliate, selezionate, riassemblate in modo casuale e trasposte in linguaggio HTML per ottenere quattro pagine web, corrispondenti ad altrettanti livelli numerati progressivamente: "La Presenza", "La Scoperta", "L'Assenza", "Il Nulla". Nei primi tre livelli le parole sono state inserite in una tabella costituita da 11 righe e 5 colonne (*Ill. 68*, *69*, *70*), mentre il quarto livello è composto da quattro versi, centrati e racchiusi in un rettangolo, ma sprovvisti della struttura tabellare che invece contraddistingue le altre tre pagine (*Ill. 71*). Comune a tutti i livelli è la medesima immagine di sfondo che, grazie alla precisazione dell'autore, sappiamo essere lo schema di una turbina idroelettrica tratto da un libro di testo per Istituti Tecnici Industriali. Questa scelta intendeva sottolineare l'approccio multidisciplinare del gruppo, nelle cui performance confluivano, senza soluzione di continuità, la lettura di poesie e di estratti di romanzi cyberpunk e la declamazione delle leggi della termodinamica e di formule alchemiche.

[1068] http://www.machinamniotica.altervista.org/machina%20amniotica/index.html URL consultato il 28 aprile 2019.
[1069] Machina Amniotica, "Info" http://www.machinamniotica.altervista.org/info.html URL consultato il 28 aprile 2019.
[1070] http://www.machinamniotica.altervista.org/machina%20amniotica/03ilprogettotext.htm#machina URL consultato il 28 aprile 2019.
[1071] Da un'intervista personale ad Arnaldo Pontis, realizzata il 7 maggio 2019.

Illustrazione 68: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Livello 1

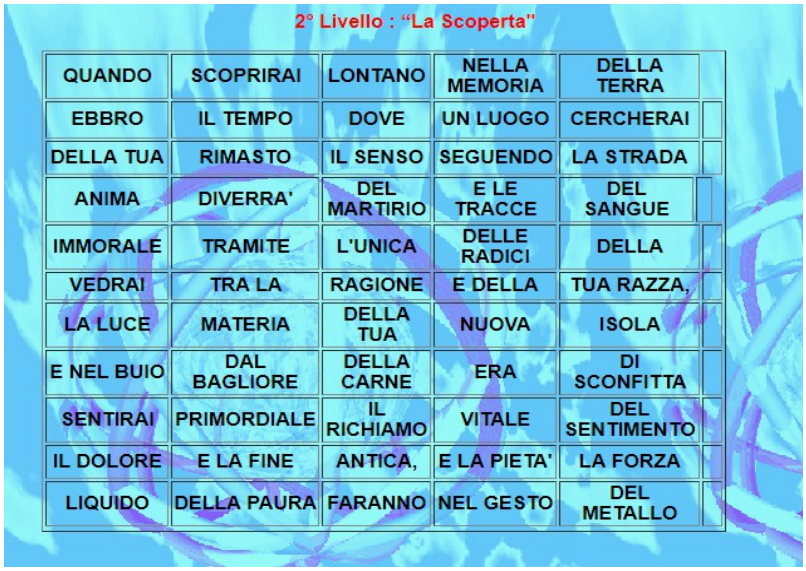


Illustrazione 69: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Livello 2

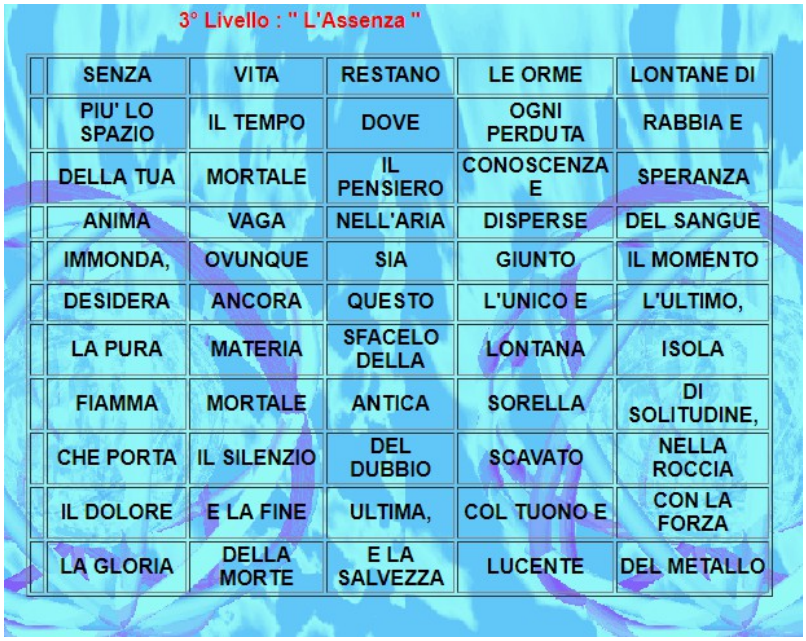


Illustrazione 70: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Livello 3

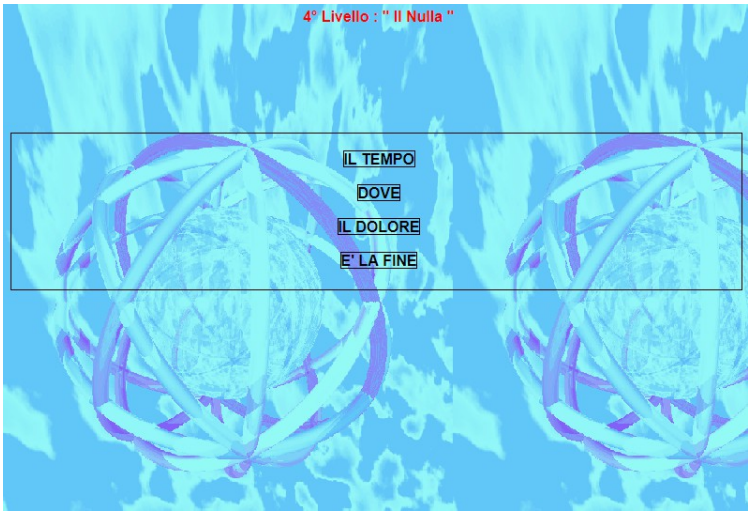


Illustrazione 71: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Livello 4

La resa grafica dell'immagine è riconducibile a un'estetica piuttosto diffusa in quei primi anni del web: i colori rimandano all'acqua e dunque alla metafora della navigazione, mentre la struttura ricorda il globo terrestre interconnesso, immagine non a caso scelta come logo da molti web browser, che a sua volta rinvia alle connessioni neurali del cervello umano. Come l'immagine di sfondo, così il lessico adoperato da Pontis nelle "Note per il lettore"[1072] e nell'opera stessa risente della retorica dei primi anni Novanta intrisa di cyberpunk, tesa a enfatizzare le inedite opportunità del cyberspazio:

> il testo prevede una ipertestuale, libera e non sequenziale lettura e fruizione da parte del lettore, che dovrebbe attenersi solamente alle seguenti indicazioni:
> Lo spostamento attraverso le parole del piano bidimensionale creatosi sulla singola pagina è totalmente libero, sia in senso orizzontale che verticale ed anche in diagonale.
> Non esistono limitazioni all'uso ripetuto di singole parole o porzioni e varianti dello stesso percorso di lettura.
> Il transito attraverso piani bidimensionali diversi, cioè il passaggio tridimensionale da una pagina ad un'altra precedente o successiva è vincolato soltanto all'utilizzo, durante il percorso di lettura, delle porte 3D costituite dai link ipertestuali di determinate parole, la cui scoperta è lasciata al destino del lettore.

In realtà, ogni parola di *Ipertesto poetico quadridimensionale* costituisce un link che rimanda agli altri livelli, secondo il seguente schema (i link al *Livello 1* sono rappresentati in blu, quelli al *Livello 2* in rosso, quelli al *Livello 3* in verde e quelli al *Livello 4* in viola):

[1072] http://www.machinamniotica.altervista.org/machina%20amniotica/index.html URL consultato il 28 aprile 2019.

LIVELLO 1				
PERCHE'	ANCORA	FERMARSI	NEL SOLE	IN ATTESA
NON	IL TEMPO	DOVE	UN LUOGO	LUNGO
SIA	OSCURO	IL SENSO	VERSO	LA STRADA
L'ANIMA	DIVIENE	PLUMBEO	SPIRITO	AL TERMINE
DELLA NOTTE	PARTE	DELLE	LE RADICI	DELLA
AFFINCHE'	DELLA REGIONE	NUBI	ATTRAVERSO	CORSA
LA LUCE	DELL'OBLIO	MANTIENE	FORTI	NELLA FOLLE
VIVIDA	CHE PORTA	ALTROVE	PALPITI	ATTONITA
APRA	VERSO	SEMBRI	DI SENTIMENTO	COME
IL DOLORE	LA FINE	PRIVA	BARLUME	D'ODIO
PRIMA	DELLA SOGLIA	DI	QUALUNQUE	SENTIRE

LIVELLO 2				
QUANDO	SCOPRIRAI	LONTANO	NELLA MEMORIA	DELLA TERRA
EBBRO	IL TEMPO	DOVE	UN LUOGO	CERCHERAI
DELLA TUA	RIMASTO	IL SENSO	SEGUENDO	LA STRADA
ANIMA	DIVERRA'	DEL MARTIRIO	E LE TRACCE	DEL SANGUE
IMMORALE	TRAMITE	L'UNICA	DELLE RADICI	DELLA
VEDRAI	TRA LA	RAGIONE	E DELLA	TUA RAZZA,
LA LUCE	MATERIA	DELLA TUA	NUOVA	ISOLA
E NEL BUIO	DAL BAGLIORE	DELLA CARNE	ERA	DI SCONFITTA
SENTIRAI	PRIMORDIALE	IL RICHIAMO	VITALE	DEL SENTIMENTO
IL DOLORE	E LA FINE	ANTICA,	E LA PIETA'	LA FORZA
LIQUIDO	DELLA PAURA	FARANNO	NEL GESTO	DEL METALLO

LIVELLO 3				
SENZA	VITA	RESTANO	LE ORME	LONTANE DI
PIU' LO SPAZIO	IL TEMPO	DOVE	OGNI PERDUTA	RABBIA E
DELLA TUA	MORTALE	IL PENSIERO	CONOSCENZA E	SPERANZA
ANIMA	VAGA	NELL'ARIA	DISPERSE	DEL SANGUE
IMMONDA,	OVUNQUE	SIA	GIUNTO	IL MOMENTO
DESIDERA	ANCORA	QUESTO	L'UNICO E	L'ULTIMO,
LA PURA	MATERIA	SFACELO DELLA	LONTANA	ISOLA
FIAMMA	MORTALE	ANTICA	SORELLA	DI SOLITUDINE,
CHE PORTA	IL SILENZIO	DEL DUBBIO	SCAVATO	NELLA ROCCIA
IL DOLORE	E LA FINE	ULTIMA,	COL TUONO E	CON LA FORZA
LA GLORIA	DELLA MORTE	E LA SALVEZZA	LUCENTE	DEL METALLO

LIVELLO 4
IL TEMPO
DOVE
IL DOLORE
E' LA FINE

Come in *s000t000d*, anche quest'opera intende sottolineare, fin dal titolo, la multidimensionalità resa possibile dall'ambiente virtuale digitale in contrapposizione al medium cartaceo (in questo senso, la tabella può essere intesa come faccia di un cubo decostruito); in particolare, la quarta dimensione, in attinenza con la teoria della relatività, è riferita al tempo, da intendersi non in accezione grammaticale (il tempo verbale, ad esempio), quanto in relazione al lettore; la "Nota al lettore" contiene infatti la seguente precisazione:

> la ricerca della quadridimensionalità testuale è direttamente legata alla dilatazione del tempo di fruizione e lettura soggettivo, nonché al numero di combinazioni sintattiche sviluppatesi durante tale lettura, numero del quale gli autori si ritengono non consciamente responsabili.

Dall'analisi della scelta e della disposizione degli elementi testuali, emerge un certo metodo: osserviamo ad esempio che le espressioni che appaiono nel *Livello 4*[1073] ("il tempo", "dove", "il dolore", "è la fine") sono presenti in ogni livello, seppure con qualche variazione (ad esempio, nel primo livello è assente il verbo essere, mentre nei livelli 2 e 3 il verbo "è" è sostituito dalla congiunzione "e"), così come vi sono espressioni che ricorrono tra un livello e l'altro in modo identico[1074] o con qualche variazione.[1075] Per ciò che concerne la disposizione, sia "il dolore" che "la fine" sono disposti sempre in celle adiacenti; allo stesso modo, "un luogo" e "la strada" occupano la stessa posizione nel primo e nel secondo livello.

Per quanto riguarda i collegamenti, invece, dei quattro versi che compongono il quarto livello, ciascuno rimanda sempre e solo al quarto livello, a eccezione del primo verso.[1076]

Variabile è anche la distribuzione delle categorie grammaticali;[1077] in particolare, il *Livello 1* si contraddistingue per una presenza maggiore di avverbi e congiunzioni, il *Livello 2* per un più alto

[1073] Il *Livello 4* è peraltro, per affermazione dello stesso Pontis, l'unico "pensato", ovvero ottenuto in modo non casuale. Da un'intervista personale ad Arnaldo Pontis, realizzata il 7 maggio 2019.

[1074] Ad esempio, sia il primo che il secondo livello contengono le parole "un luogo", "il senso", "la strada", "della", "la luce", mentre nel primo e nel terzo livello ricorrono le parole "ancora", "anima", "che porta".

[1075] In particolare, tra primo e secondo livello possiamo osservare le seguenti variazioni: "l'anima" diventa "anima", "le radici" diventano "le radici", "di sentimento" diventa "del sentimento".

[1076] "Il tempo", infatti, nel *Livello 1* rimanda al *Livello 4*, nel *Livello 2* al *Livello 1*, nel *Livello 3* al *Livello 4*.

[1077] Riportiamo la distribuzione degli elementi presenti in ogni livello (i livelli sono separati da uno slash e sono considerati dall'1 al 4): sostantivi: 19 / 18 / 24 / 3; verbi: 8 / 10 / 7 / 1; congiunzioni: 3 / 0 / 1 /0; avverbi: 10 / 2 / 2 / 1; aggettivi: 8 / 9 / 12 / 0; preposizioni: 4 / 5 / 1 / 0; complementi di luogo: 3 / 4 / 2 / 0; complementi di specificazione: 6 / 10 / 5 / 0.

numero di verbi, preposizioni, complementi di luogo e per l'assenza di congiunzioni, mentre il *Livello 3* si caratterizza per la notevole quantità di sostantivi e aggettivi.

Le differenze più lampanti riguardano: il tempo verbale (presente indicativo in tutti i livelli eccetto che nel terzo, in cui i verbi sono sono al futuro semplice indicativo), le virgole (assenti nel primo e nel quarto livello, presenti invece nel secondo e nel terzo) e la ripetizione delle medesime parole all'interno dello stesso livello, presente esclusivamente nel terzo livello ("mortale", "ultima/ultimo").

In generale, il lessico rimanda a un'atmosfera post-apocalittica, in bilico tra speranza e disperazione, libertà e costrizione, tematiche queste caratteristiche del genere cyberpunk. La presenza di specifici pattern, momenti "dove il caos trova un suo temporaneo ordine",[1078] si deve alla modalità di realizzazione del testo, elaborato da una singola persona a partire da un'unica fonte; lo stesso Pontis ha d'altronde definito il processo realizzativo come una progressiva "messa a fuoco di parole, secondo una sequenza temporale, una sorta di 'scarabeo poetico' che gioca su assonanze anche casuali";[1079] inoltre è bene ricordare che è stato l'autore a scegliere le parole da "portare nei diversi livelli".[1080] Allo stesso modo, la numerazione dei livelli trasmette una seppur residua sequenzialità; da questo punto di vista, il passaggio dalla presenza, alla scoperta, all'assenza, al nulla può essere inteso come il classico schema dell'*hero's journey*, che parte da una visione superficiale dell'opera, passa per la scoperta dei suoi meccanismi di funzionamento, percepisce l'assenza di un'immagine unica e approda a uno spazio-tempo dilatato, dal quale non è consentito avanzare, ma solo ridiscendere di livello. Tuttavia, i riferimenti all'inconscio e alla libertà di movimento del lettore presenti nelle "Note" lasciano intendere che la chiave di lettura dell'opera non sia da ricercarsi tanto nel contenuto testuale quanto, ancora una volta, nei collegamenti e dunque nella comprensione e nello sfruttamento di quella nuova dimensione della scrittura a cui, secondo Burroughs, riconduce il cut-up.[1081] *Ipertesto poetico quadridimensionale* può essere quindi inteso come un dispositivo che intende settare la mente sulla logica algoritmica per allenarla a considerare la scrittura come un "varco"[1082] in cui il lettore possa disporre di un tempo indefinito per esplorare analogie e crearne di nuove, in un processo che non ha mai fine.

L'opera risulta interessante anche per via di un percorso editoriale piuttosto articolato: concepita, come abbiamo visto, per il web, la poesia venne successivamente rimediata per essere inserita in una rivista cartacea, in un CD-ROM e in una video installazione.

[1078] Machina Amniotica, "Magma" http://www.machinamniotica.altervista.org/machina%20amniotica/magmaNotices.htm URL consultato il 27 aprile 2019.

[1079] Da un'intervista personale ad Arnaldo Pontis, realizzata il 7 maggio 2019.

[1080] *Ibid*.

[1081] "Tagliare e mescolare una pagina scritta introduce una nuova dimensione della scrittura". Cfr. Machina Amniotica, "Niente è vero, tutto è permesso. Cut-up!" http://www.machinamniotica.altervista.org/machina%20amniotica/14bigliettotxt2.htm URL consultato il 27 aprile 2019.

[1082] Il termine è ripreso da un saggio di Pontis nel quale veniva messa in luce l'esistenza di due tendenze opposte: da una parte l'accentramento, allora emergente, dell'informazione da parte di pochi organismi, dall'altra l'esistenza di "pochi utenti che ri/escono dalle maglie della Rete e tra le maglie della Rete a trovare 'varchi' e 'zone' di pensiero 'temporaneamente autonome'". Arnaldo Pontis, "Deus ex machina, ovvero Etica ed Estetica del Front-End", *Erbafoglio*, anno VII, n. 15, giugno 1994, p. 85.

La versione cartacea (*Ill. 72*, *73*, *74*, *75*), così come indicato nelle "Note per il lettore", venne pubblicata nella rubrica "Spazi Perversi" del numero 16 (maggio 1995) di *Erbafoglio*, rivista di cultura poetica edita a Cagliari e fondata dallo stesso Pontis, al fine di indagare le possibilità e le limitazioni della rimediazione da elettronico a cartaceo.

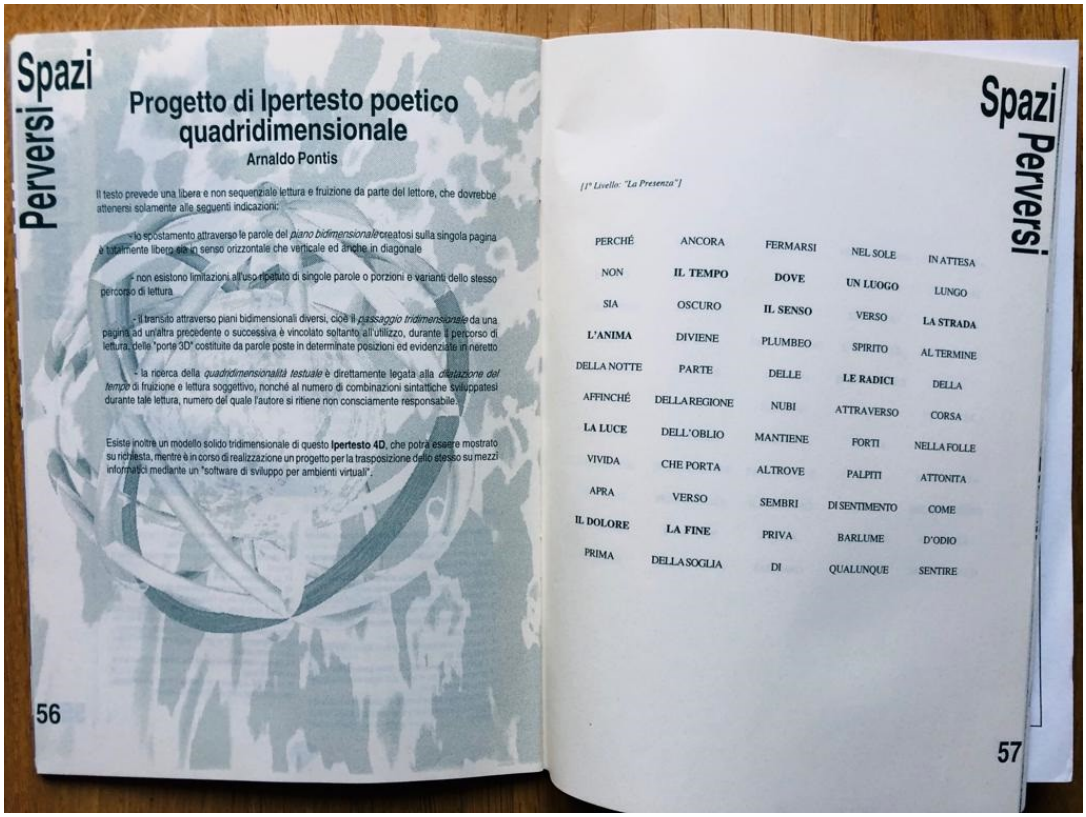


Illustrazione 72: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Versione cartacea. Note al lettore e Livello 1

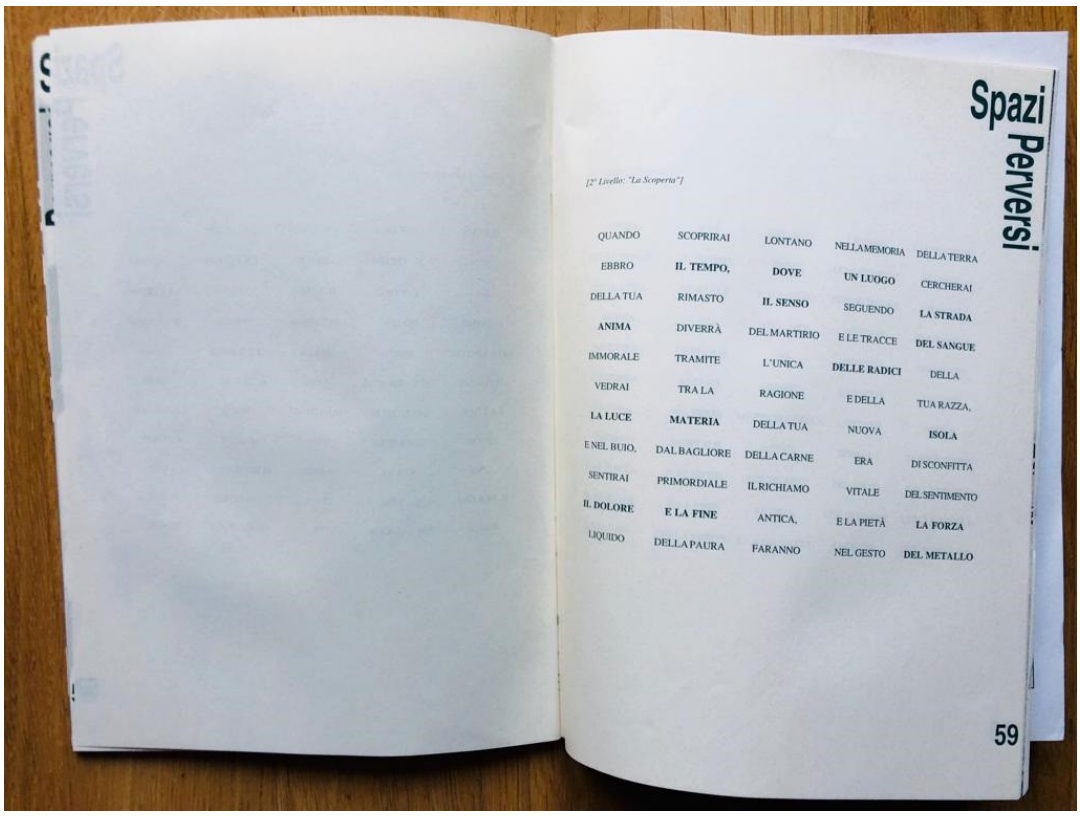


Illustrazione 73: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Versione cartacea. Livello 2

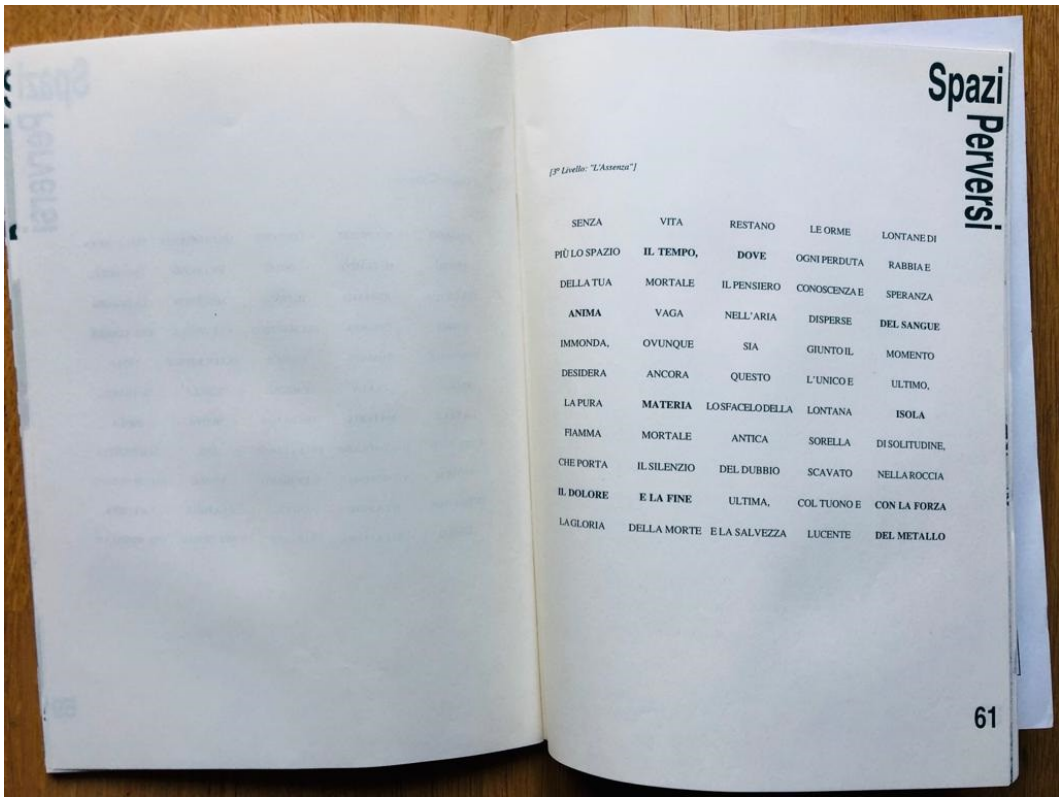


Illustrazione 74: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Versione cartacea. Livello 3

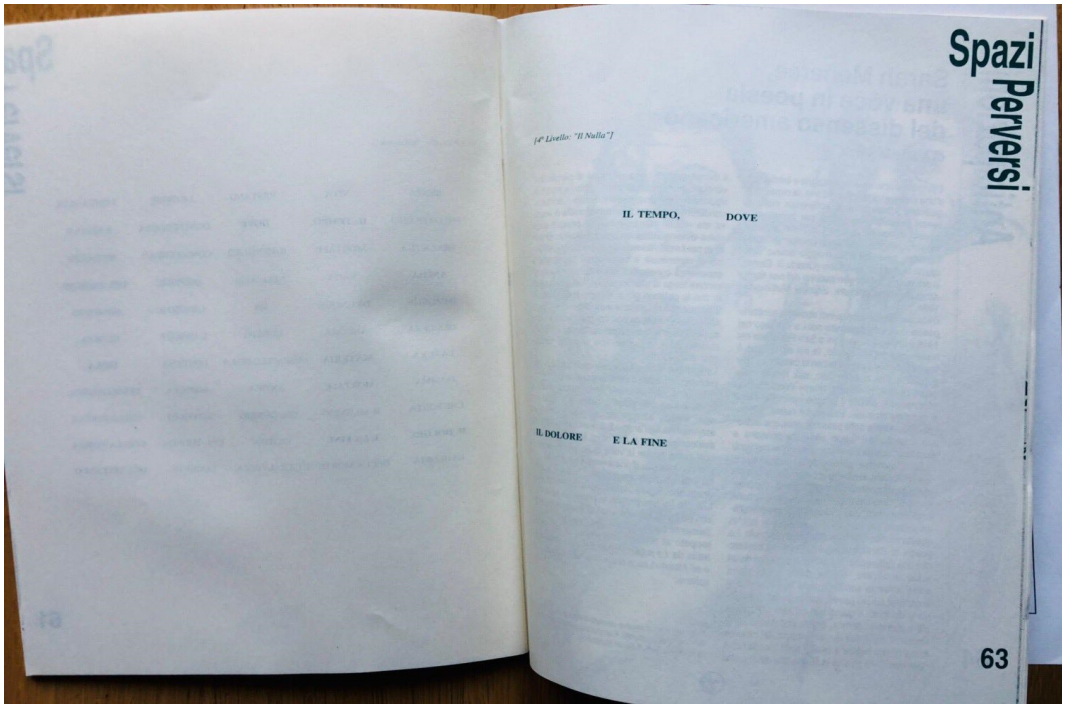


Illustrazione 75: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Versione cartacea. Livello 4

Come è possibile vedere dalle immagini, questa versione rispecchia la struttura del formato web, per quanto presenti inevitabili varianti. Tra le affinità possiamo individuare: la presenza delle "Note per il lettore" che, in entrambi i casi, precedono l'opera e che sono identiche nel contenuto, ma non sono indicate come tali nella versione cartacea; l'assegnazione di una pagina a ogni livello e la

presenza, in alto, dell'indicazione dei livelli stessi, che subisce una trascurabile variazione.[1083]

La differenza più evidente consiste nell'assenza dei bordi delle tabelle, il cui ricorso nella versione elettronica si presume allora dettato dalla fluidità della "pagina" digitale; ulteriori, rilevanti divergenze riguardano la disposizione del materiale testuale nel quarto livello e la segnalazione, in grassetto, di alcune parole in ciascun livello.[1084] Quest'ultimo aspetto caratterizza la versione cartacea come più "tendenziosa" rispetto a quella elettronica, nella quale non vi è alcuna discriminazione visiva tra le parole. Se questa scelta, da una parte, riduce quella libertà del lettore menzionata nelle "Note", in quanto suggerisce precisi percorsi di lettura, dall'altra, consente al lettore stesso di orientarsi più agevolmente tra i diversi livelli mettendo in luce, in modo chiaro e immediato, le ricorrenze terminologiche e spaziali (esemplare, a tal proposito, il quarto livello). Si assiste così a un processo del tutto opposto a quello individuato da Ryman:[1085] in questo caso, infatti, la versione cartacea evidenzia le analogie tra le pagine (vicinanza/affinità), mentre quella elettronica ne accentua le differenze e quindi il grado di separazione.

La versione per CD-ROM invece merita di essere menzionata non tanto per le variazioni rispetto a quella per il web, di fatto inesistenti, quanto per i vantaggi in termini di diffusione dell'opera: in un tempo in cui erano ancora poche le persone che, soprattutto in Italia, potevano permettersi una connessione a internet, il CD rappresentava ancora una scelta vincente. L'opera venne infatti allegata a numerose riviste di arte e musica elettronica, presentata in occasione di diverse mostre e inclusa nel già citato progetto curato da Tozzi *Happening Digitali Interattivi*.

La versione installativa, invece, è rimasta un prototipo: progettata in occasione della Biennale di Venezia, avrebbe dovuto essere composta da quattro pannelli di plexiglas di 6x3 metri proiettati su quattro pareti in modo che la leggibilità sarebbe dipesa dallo spostamento dello spettatore nello spazio fisico della mostra, mentre, al centro di tale spazio, un ulteriore pannello (*Ill. 76*), di dimensioni ridotte, sarebbe stato messo a disposizione degli spettatori, che avrebbero così potuto leggere, in controluce, i diversi piani dimensionali dell'opera. Come si è detto, l'installazione non ha mai preso vita per via della difficoltà e dei costi di realizzazione; tuttavia il pannello, realizzato da Pontis, è stato esposto in diverse mostre di arte contemporanea.

[1083] Nella versione cartacea l'indicazione è contenuta all'interno di parentesi tonde, assenti nella versione elettronica.

[1084] Queste le parole evidenziate in ogni livello:
Livello 1: "il tempo", "dove", "un luogo", "il senso", "la strada", "l'anima", "le radici", "la luce", "il dolore", "la fine";
Livello 2: "il tempo", "dove", "un luogo", "il senso", "la strada", "anima", "del sangue", "delle radici", "la luce", "materia", "isola", "il dolore", "e la fine", "la forza", "del metallo";
Livello 3: "il tempo", "dove", "anima", "del sangue", "materia", "isola", "il dolore", "e la fine", "con la forza", "del metallo";
Livello 4: "il tempo", "dove", "il dolore", "è la fine".

[1085] Cfr. nota 502.

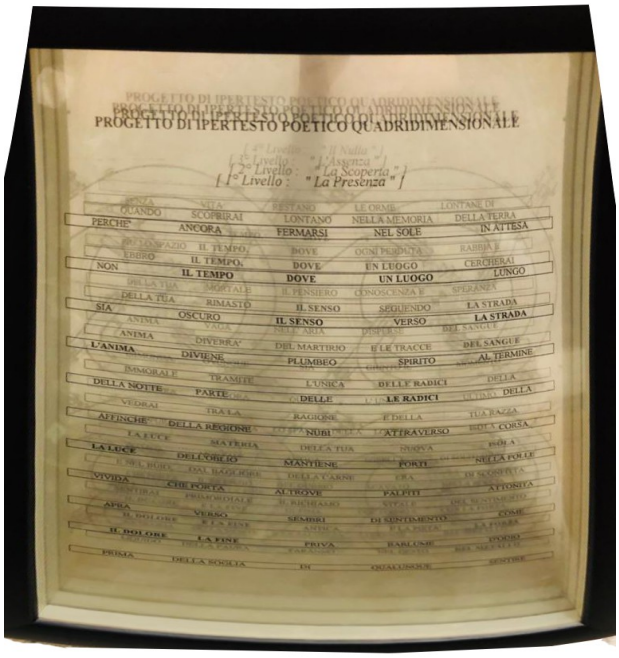


Illustrazione 76: Machina Amniotica, Ipertesto poetico quadridimensionale. Pannello

Diverse sono dunque le ragioni per cui *Ipertesto poetico quadridimensionale* occupa un posto di rilievo nel panorama elettronico-letterario italiano: è stato uno dei primi esempi di poesia ipertestuale italiana; ha conosciuto un'ampia diffusione dentro e fuori il web, guadagnandosi l'attenzione della critica italiana e anche internazionale;[1086] ha condotto i suoi autori all'elaborazione di progetti più complessi, come il software *MAGMA - Magnetic Art Generator*,[1087] nonché all'esplorazione di soluzioni analogiche in grado di riprodurre, seppur in modo diverso, la logica digitale (attività questa intrapresa anche da altri autori italiani, come Calisi)[1088] e rappresenta la conferma che, in Italia, le ricerche in questo settore vennero condotte in prevalenza da movimenti underground, lontani dagli ambienti istituzionali (anzi, a questi spesso ostili) e caratterizzati da un approccio multidisciplinare.

Al tempo stesso, l'opera incarna un paradosso che potremmo considerare radicato nella produzione ipertestuale: da una parte, infatti, vi è la volontà di elaborare un linguaggio nuovo, basato su una logica ben diversa da quella incentivata dal medium cartaceo. A tal proposito, lo stesso Pontis ha affermato che "la scrittura per il web ha matrici totalmente lontane dalla scrittura classica. Ha bisogno forse di un'altra lingua che non è l'italiano o perlomeno del multilinguismo" e, difatti, il

[1086] Ricordiamo, ad esempio, i riferimenti all'opera contenuti in: Gino Roncaglia, Fabio Ciotti, *Il mondo digitale. Introduzione a i nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000; Nicola Lagioia, *Poesia on line*, Castelvecchi, Roma 2001; José Manuel González Herrán (a cura di), *Homenaje a Benito Varela Jácome*, Universidade de Santiago de Compostela publicacións, Santiago de Compostela 2001.

[1087] Definito un generatore random di "arte magnetica", *MAGMA* è un software *open source*, non più disponibile, realizzato nel dicembre del 2003 in grado di generare, in tempo reale, assemblaggi di materiali multimediali prelevati in modo casuale dalle cartelle dell'utente. Una descrizione dettagliata di questo ulteriore omaggio al cut-up è disponibile all'indirizzo: http://www.machinamniotica.altervista.org/machina%20amniotica/magmaNotices.htm URL consultato il 27 aprile 2019.

[1088] Il riferimento è ai "DAP – Distributori Automatici di Poesia", elaborati dall'artista a partire dal 1994. Cfr. http://www.contentodesign.it/cont/dap3/dap1.htm;http://www.contentodesign.it/cont/dap3/dap2.htm; http://www.contentodesign.it/cont/dap3/cosa.htm URL consultati il 27 aprile 2019.

testo di *Ipertesto poetico quadridimensionale* è stato concepito proprio per poter essere tradotto facilmente. Dall'altra parte, risulta evidente la profonda e anche esibita dipendenza da modi di intendere la testualità che precedono la diffusione delle moderne tecnologie digitali, che restano pertanto legate a un contesto, anche culturale, che risente ancora in maniera preponderante del modello del libro; come ha osservato Fernando Cabo Aseguinolaza, "En tanto que la pantalla sea utilizada simplemente como marco para un texto fijo, los hipertextos habrán de depender de una mentalidad tipográfica".[1089]

3.5.4. Ipertesti sprovvisti di mappe

Come abbiamo visto, le mappe, grafiche o testuali, costituiscono un importante strumento di fruizione e orientamento all'interno dell'opera e sono state impiegate sia in modo esclusivo, che come una tra le molteplici possibilità offerte al lettore. Esistono tuttavia opere del tutto sprovviste di mappe: è il caso, ad esempio, delle hyperfiction di Lialina, Berardi e Amerika e di *ULE*,[1090] probabilmente l'ipertesto italiano più complesso di questo periodo, realizzato nel 1996 da Gilli.

Illustrazione 77: Roberto Gilli, ULE. Schermata iniziale

Ancora una volta, l'autore si è avvalso dell'elettronica per tentare "di rappresentare la mente, i ricordi, i pensieri di una persona",[1091] "atomi di esistenza" che "fluiscono uno nell'altro attraverso una rete di associazioni che li collega tra loro e li ricombina in forme via via diverse".[1092]

La struttura rizomatica, associativa e atemporale, riflette dunque l'io del protagonista, la cui voce si espande in "una sorta di infinito monologo",[1093] composto da un linguaggio scarno ed essenziale, un "flusso di coscienza [...] ridotto al suo grado zero".[1094]

[1089] ("Finché lo schermo verrà usato semplicemente come una cornice per un testo fisso, gli ipertesti dipenderanno da una mentalità tipografica". Traduzione mia). Fernando Cabo Aseguinolaza, "Poesía e hipertexto: la conciencia del límite", Ángel Abuín González, Juan Casas Rigali, José Manuel González Herrán (a cura di), *Homenaje a Benito Varela Jácome*, *cit*., p. 88.

[1090] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0000.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

[1091] Roberto Gilli, "ULE. Scheda dell'opera", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ule_scheda.html URL consultato il 30 aprile 2019.

[1092] *Ibid*.

[1093] *Ibid*.

[1094] *Ibid*.

A differenza di *s000t000d* e similmente all'ipertesto di Zingale, dunque, l'opera ruota attorno a un unico protagonista. Alla semplicità dello stile si contrappone, come dicevamo, la complessità della struttura, a buon diritto considerata da Gilli "il nocciolo essenziale dell'arte digitale":[1095] *ULE* è difatti composto da 682 frammenti organizzati in diverse tipologie di strutture, la cui conformazione varia in base all'argomento trattato per cui, ad esempio, gli eventi legati al fluire del tempo, come la descrizione del viaggio verso il campo di concentramento di Dachau, presentano una sequenza lineare; l'inconscio e i sogni hanno una struttura labirintica; la percezione mentale che il protagonista ha della realtà è affidata a una struttura composta da cerchi compenetranti; le relazioni tra concetti e la descrizione delle sensazioni sono rappresentate rispettivamente da tetraedri e ottaedri compenetranti; i pensieri che si succedono durante una visita a una galleria d'arte assumono una struttura a scala, mentre la morte del protagonista innesca un meccanismo a loop.

La padronanza del mezzo dimostrata da Gilli, di certo non comune in quegli anni, né in Italia, né all'estero, sorprende ancora di più se si considera che *ULE* precede di due anni uno dei primi tentativi di catalogazione delle strutture ipertestuali, "Patterns Of Hypertext"[1096] di Mark Bernstein I simboli – labirinti, scale, cerchi, tetraedri (*Ill. 78*) – sono posti all'interno delle singole lessie sotto forma di disegni interattivi; vi è poi un altro tipo di immagini, disegni o fotografie pesantemente lavorate digitalmente, alcune delle quali già presenti in *Foglie*, che sono invece statiche e hanno lo scopo di rappresentare pensieri, memorie e sensazioni e sono pertanto "sfocate e scarne come un ricordo o elementari come una riflessione interiore".[1097]

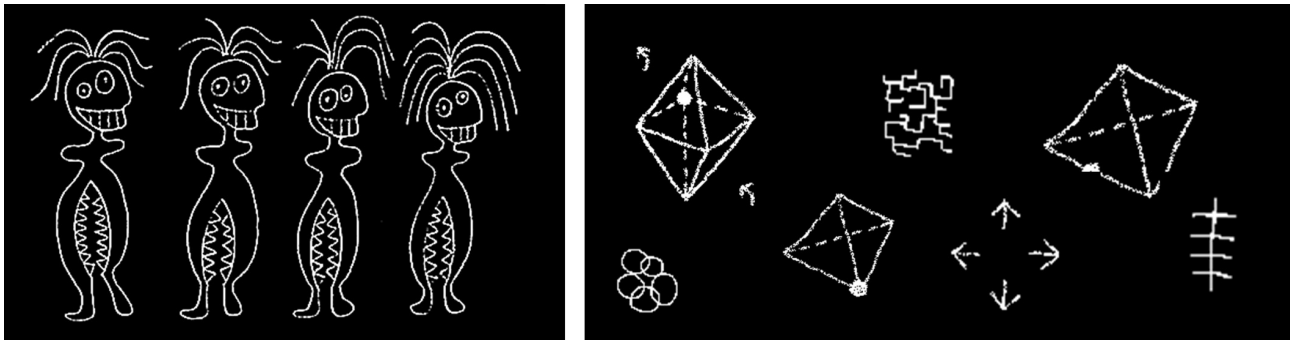


Illustrazione 78: Roberto Gilli, ULE. Esempi di disegni (a sinistra) e simboli (a destra)

Dal momento che, come abbiamo sottolineato, *ULE* non presenta una mappa né testuale, né grafica, il lettore non può sapere in anticipo quali saranno le lessie contenenti i simboli, né può tanto meno conoscere il significato di quei simboli, e dunque farsi un'idea della struttura, leggendo i "Consigli per la lettura" segnalati nella prima schermata, poiché queste informazioni sono contenute nella "Scheda dell'opera", una sezione del tutto esterna all'opera stessa, pubblicata all'interno del sito web dell'autore. Ciò conferma la teoria di Bootz che vede nel "meta-lettore" il destinatario ideale delle opere di letteratura elettronica. Mediante queste scelte, l'autore vuole far sì che il lettore conosca il protagonista esattamente come accadrebbe nella vita reale, senza indicazioni in grado di orientarlo a

[1095] *Ibid*.

[1096] Mark Bernstein, "Patterns Of Hypertext", *Eastgate*, 1998 http://www.eastgate.com/patterns/Print.html URL consultato il 30 aprile 2019.

[1097] Roberto Gilli, "ULE. Scheda dell'opera", *cit*.

priori, un meccanismo del tutto simile a quello descritto nella *lessia 0218*, ambientata in una libreria: “nessun ordine logico inutile chiedere aiuto al padrone. girare piano. farsi agganciare. attrazione empatica”.[1098] Ciò spiega i costanti riferimenti al tempo di lettura: ad esempio, la prima e principale indicazione fornita da Gilli nei “Consigli per la lettura” consiste appunto nel “non scorrere troppo velocemente il testo (la frenesia da 'click' può essere frustrante ed inutile)”,[1099] il che ci fornisce tra l'altro un'indicazione su quelle che presumibilmente erano le abitudini dei fruitori di opere interattive. D'altronde, come lo stesso autore non ha mancato di osservare, ancora una volta nei “Consigli”, l'attenzione che ogni fruitore dovrebbe porre nell'atto di interazione è la diretta conseguenza della libertà concessa dagli ipertesti:

> il Lettore di un ipertesto ha “una libertà” in più rispetto al Lettore di un testo cartaceo: questa libertà è la possibilità di scelta di avanzamento del racconto. Ogni libertà è però sempre legata ad una responsabilità: “cliccare” non è un'azione automatica come voltare pagina e quindi richiede una certa “consapevolezza” di ciò che si desidera. Credo che spendere una manciata di millisecondi per pensare a “dove sono e dove sto andando” sia un “difetto” che si possa perdonare alla struttura ipertestuale in cambio delle nuove possibilità di espressione che essa offre.[1100]

Gilli, come Rosso, richiama dunque l'attenzione del lettore sui suoi movimenti all'interno dell'ipertesto, che poi rappresentano il processo ermeneutico stesso della lettura; tuttavia, in questo caso, gli spostamenti non vengono segnalati in modo chiaro, come avviene invece in *s000t000d*, ma appaiono al fruitore per così dire “in soggettiva”, similmente a ciò che accade nella *Interactive Fiction*, per cui il lettore, e perfino il meta-lettore, non può essere pienamente “consapevole” di ciò che “desidera”, appunto perché non può di fatto sapere “dov'è e dove sta andando” se non attraverso molteplici sessioni di lettura, come nelle avventure testuali. Questo aspetto è d'altronde ben chiaro all'autore che, nei “Consigli per la lettura”, suggerisce l'utilizzo della funzione “segnalibro” (*bookmark*) “per registrare il punto in cui si è giunti”[1101] o per “segnalare punti particolari dell'ipertesto e permettere il loro facile raggiungimento”,[1102] funzionalità queste che, come sappiamo, corrispondono all'opzione di “salvataggio” nelle avventure testuali.

Possiamo individuare ulteriori affinità tra queste ultime e l'opera di Gilli, quali l'esistenza di una specifica situazione iniziale (*ULE* presenta infatti un preciso punto di inizio, la *lessia 0054*, a cui rimanda appunto, in qualsiasi caso, la voce “entrata” della schermata iniziale) e l'assenza sia della funzione *random* (l'opzione “salta a un'altra lessia” utilizzata da Rosso), sia della possibilità di tornare alla schermata precedente; in merito a quest'ultimo punto, Gilli ha affermato: “la struttura è

[1098] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0218.htm URL consultato il 30 aprile 2019.
[1099] Roberto Gilli, “Consigli per la lettura”, *robertogilli.it* http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0000con.htm URL consultato il 30 aprile 2019.
[1100] *Ibid*.
[1101] *Ibid*.
[1102] *Ibid*.

stata pensata in modo da non richiedere mai l'utilizzo del tasto 'torna indietro' o 'back'; anzi l'utilizzo di tale opzione può a volte 'falsare' la lettura ed è quindi sconsigliato".[1103]

A differenza della IF, però, queste scelte non sono dovute alla presenza di un unico "percorso vincente" (la struttura di *ULE* è infatti pienamente rizomatica), ma si ricollegano alla volontà, a cui abbiamo già accennato, di riprodurre alcuni meccanismi alla base del mondo reale, un mondo in cui, per l'appunto, non sempre è possibile distinguere in modo netto i confini tra libero arbitrio e casualità, ma nel quale a ogni azione corrisponde un determinato effetto.

Possiamo tuttavia individuare numerose affinità tra *ULE* e *s000t000d*, quali il prevalere di collegamenti semantici su quelli narrativi e la presenza di contenuti meta-testuali, come la *lessia 0218*, ma anche la *lessia 4027*,[1104] che parla di "universo aperto" e la *lessia 0108*,[1105] molto simile alla numero *0037* di *s000t000d* ("inutile seguire le vie più grandi. il centro di una città è un'idea"). Infine, anche nell'opera di Gilli sono state inseriti contenuti tratti da fonti esterne, come ricette (*lessia 0038*),[1106] annunci di giornale (*lessia 0039*)[1107] e appunti sparsi ricopiati da un'agendina (*lessia 0077*);[1108] tuttavia, in *ULE*, la grafica di questi contenuti è stata uniformata a quelli delle altre lessie: si noti, ad esempio, la differenza tra il menu, nella *lessia #029* di *s000t000d* (*Ill. 67*) e la ricetta riportata nella *lessia 0038* di *ULE* (*Ill. 79*).

toast di formaggio nel tostapane. aspettare. cipolline in agrodolce.
ingredienti. cipolline acqua aceto di acquavite sale zucchero aromi naturali
antiossidante sodio metabisolfito. come residuo. prenderne un'altra. ultime.
piu` difficile. aiutarsi con le dita. da consumarsi preferibilmente entro la
data stampata sul lato del coperchio.

tirare fuori il primo toast. attenzione. mordere. formaggio fuso insipido.
fili. romperli con le mani.

ricetta sul sacchetto di pan carre`.
toast del golosone. in una ciotolina stemperare un po' di burro e di pasta di
acciughe spalmare poi l'interno della fetta con la crema ottenuta stendere 1
sottile fetta di brie 4 fettine di speck ed ancora 1 di brie richiudere il
tutto e passare nel tostapane per dorare le fette.

si fa prima a comprare una pizza.

finito. estrarre il secondo. 1 poco e 2 troppi. oggi c'e` la luna piena.
scendere piu` tardi per una pattinata. una volta non me ne sfuggiva una.
specie di adorazione.

stimolo della diarrea. ancora. forse sono i toast. sparecchiare.

Illustrazione 79: Roberto Gilli, ULE. Lessia 0038

[1103] *Ibid*.

[1104] Questo il testo della lessia: "pastelli di cera. 12. post-it. john cage. omino azzurro. appiccicare. bicicletta viola. dinosauro. verde no meglio arancio. bello. sole blu. sorride. nuvole. fiore. pistola. ciuffo d'erba. mano. brutta. rifare. si`. automobile lampione casa pesce palloncino erba ambulanza semaforo stella fiore scintilla. metterli sul muro. trovare un ordine. difficile. attaccarli velocemente senza pensare. caos congelato. sistema costretto ad assumere uno stato definito come il gatto di schroedinger. ecco fatto. Osservare. occhi corrono da uno all'altro. continuamente. niente di definito. universo aperto. Nebulosa. mi piace".
http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/4027.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

[1105] Cfr. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0108.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

[1106] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0038.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

[1107] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0039.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

[1108] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/ULE/0077.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

Se dunque in *ULE* l'assenza della mappa è funzionale alla volontà di applicare al mondo virtuale le stesse leggi fisiche di quello reale, in altre opere è riconducibile, piuttosto, al genere letterario: è il caso, ad esempio, delle *detective fiction*, come *Clues*[1109] (2002) di Robert Kendall e *Gabriella infinita*[1110] (2000) di Jaime Alejandro Rodríguez. La prima, pur presentandosi come un gioco,[1111] si contraddistingue per la qualità della scrittura (Astrid Ensslin lo ha infatti definito "poetic hypertext")[1112] e lo stile metanarrativo, funzionale all'obiettivo dell'opera, che consiste nella scoperta, da parte del lettore, del proprio ruolo all'interno della storia; il secondo esempio è invece un romanzo ipermediale, ultimo stadio di uno sviluppo editoriale articolato,[1113] nel quale il lettore interpreta una ragazza alla ricerca del fidanzato Federico, misteriosamente scomparso.

La scelta della struttura ipertestuale permette a questo genere di opere di mettere alla prova la memoria del lettore sfruttando le potenzialità della memoria informatica: oltre all'ipermedialità e alla creazione di interfacce originali, infatti, gli ipertesti della seconda generazione, soprattutto quelli non italiani, si distinguono da quelli del periodo precedente per l'integrazione di processi computazionali resi possibili da computer più avanzati e dal web. Ad esempio Jennifer Ley in *The Body Politic*[1114] (1999) ha sfruttato il tag "select"[1115] dell'HTML in modo da rendere leggibile soltanto il primo verso di un elenco contenuto in un menu a tendina; così facendo, l'autrice ha potuto mostrare praticamente il tema alla base della propria opera, vale a dire l'impotenza delle donne e degli animali, vittime delle violenze perpetrate dalle industrie cosmetiche e alimentari con la complicità del silenzio e della passività delle persone. In questi anni si sono realizzati, inoltre, diversi tentativi di ottenere "reconfigurative narrative, floating links, variable nodes",[1116] sulla base del concetto, efficacemente sintetizzato da Kendall, per cui "a hypertext need not be confined to a single reading template".[1117]

Così, ad esempio, Judd Morrissey, in *The Jew's Daughter*[1118] (2000), ha sviluppato una tecnica simile agli algoritmi *Stir Fry* di Andrews, per cui i frammenti precedenti e successivi rispetto alle ancore sulle quali si effettua il *mouse over* cambiano all'interno della stessa pagina; come ha osservato Flores, ciò può essere visto come una presa alla lettera della teoria di Michael Joyce, per il quale "electronic text replaces itself".[1119]

[1109] http://www.wordcircuits.com/clues/ URL consultato il 30 aprile 2019.

[1110] http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=gabriella-infinita URL consultato il 30 aprile 2019.

[1111] Nella schermata iniziale si può infatti leggere: "Play the words. Crack the text. Win the game". Cfr. http://www.wordcircuits.com/clues/. URL consultato il 30 aprile 2019.

[1112] Astrid Ensslin, *Liteary Gaming*, The MIT Press, Cambridge, 2014, p. 66

[1113] L'opera è nata infatti come romanzo non lineare (1995) ed è stata rielaborata sotto forma di iperromanzo (1997) prima di assumere l'attuale formato di romanzo ipermediale.

[1114] http://www.heelstone.com/subtext/ URL consultato il 30 aprile 2019.

[1115] Cfr. http://www.w3schools.com/tags/tag_select.asp URL consultato il 30 aprile 2019.

[1116] ("Narrazioni riconfigurative, collegamenti mobili, nodi variabili". Traduzione mia). Cfr. http://collection.eliterature.org/1/works/morrissey__the_jews_daughter.html URL consultato il 30 aprile 2019.

[1117] ("L'ipertesto non necessita di essere limitato a un unico modello di lettura". Traduzione mia). Robert Kendall, "Hypertextual Dynamics in A Life Set for Two", *Wordcircuits*, 1996 http://www.wordcircuits.com/kendall/content/essays/ht96.htm URL consultato il 30 aprile 2019.

[1118] http://collection.eliterature.org/1/works/morrissey__the_jews_daughter.html URL consultato il 30 aprile 2019.

[1119] ("Il testo elettronico sostituisce se stesso". Traduzione mia). Cfr. Leonardo Flores, "'The Jew's Daughter' by Judd Morrissey, with contributions by Lori Talley (Part 2 of 2)", *I Love E-Poetry*, 28 ottobre 2013

Lo stesso Kendall, in *A Life Set for Two* (1996), ha ideato un meccanismo per cui i percorsi di lettura variano, adattandosi dinamicamente alle scelte del lettore; come ha affermato l'autore, ciò fa sì che l'opera sia più simile a una "semi-improvised oral literature"[1120] e "brings the work closer to the processes of thought that it is attempting to capture".[1121] Una tecnica simile la si ritrova anche alla base di "Literatronica",[1122] il sistema autoriale di ipertesti sviluppato dal matematico e scrittore colombiano Juan Bernardo Gutiérrez, il quale aveva peraltro coniato il termine nel 2002 come alternativa alla denominazione "letteratura elettronica" ("Literatronic means letter that requires electricity, or by extension, letter that requires a computer").[1123] La piattaforma si avvale di un motore di intelligenza artificiale per calcolare la distanza tra le pagine (la distanza diventa così un nuovo elemento semiotico), in modo da aggiornare i percorsi in base alle scelte effettuate in precedenza dal lettore.

Come ha affermato ancora una volta Kendall, la natura dinamica dei sistemi ipertestuali "makes hypertextual reading into a process that the reader perceives as irreversible, since nodes generally change when they are revisited".[1124] L'irreversibilità della lettura, in precedenza solo simulata (*Twelve Blue*)[1125] o suggerita (*ULE*), diventa così un evento tecnicamente realizzabile all'interno delle opere ipertestuali; tuttavia, è bene sottolineare che ciò che conta non è tanto l'aspetto tecnico (ad esempio, il sistema di Gutiérrez poteva essere forzato, settando un nodo come non ancora esplorato o viceversa), quanto, come ha notato Kendall, che il lettore abbia la percezione dell'irreversibilità delle sue azioni: basta questo, infatti, a rendere concreto il desiderio che muove molte opere elettroniche, l'"effort to capture in writing something of the processes of thought rather than just its products".[1126]

Da questa analisi, necessariamente non esaustiva, emergono delle tendenze che possiamo considerare specifiche del panorama italiano. In primo luogo, possiamo riscontrare una certa diffidenza nei confronti della multimedialità: il codice predominante resta senza dubbio quello testuale, il ricorso alle immagini rimane moderato e orientato, in ogni caso, a immagini statiche che, generalmente, svolgono una funzione ancillare rispetto al testo; allo stesso modo, animazioni, suoni, filmati e perfino il design dell'interfaccia sono considerati accessori rispetto al testo e non vengono

http://iloveepoetry.org/?p=7135 URL consultato il 30 aprile 2019.

[1120] ("Una lettura orale semi-improvvisata". Traduzione mia). Robert Kendall, "Hypertextual Dynamics in A Life Set for Two", *cit*.

[1121] ("Avvicina l'opera ai processi del pensiero che cerca di catturare". Traduzione mia). *Ibid*.

[1122] http://www.literatronica.com/src/initium.aspx. URL consultato il 30 aprile 2019.

[1123] ("Literatronica significa lettere che richiedono elettricità o, per estensione, lettere che richiedono un computer". Traduzione mia). Juan Bernardo Gutiérrez, "The influence of artificial intelligence in hyperfiction: Towards the digital author". Intervento presentato nel 2006 in occasione della conferenza "From Text to Hypertext" presso l' Universidad Computense di Madrid.

[1124] ("Trasforma la lettura ipertestuale in un processo che il lettore percepisce come irreversibile, poiché i nodi generalmente cambiano quando vengono rivisitati". Traduzione mia). Robert Kendall, "Hypertextual Dynamics in A Life Set for Two", *cit*.

[1125] Nell'opera di Joyce, infatti, le ancore già esplorate assumono lo stesso blu dello sfondo, restando dunque attive, ma di fatto non più visibili.

[1126] ("Il tentativo di catturare per iscritto i processi del pensiero piuttosto che soltanto i loro prodotti". Traduzione mia). Robert Kendall, "Hypertextual Dynamics in A Life Set for Two", *cit*.

pertanto nemmeno presi in considerazione. Ciò ha determinato, tra le altre cose, l'assenza in Italia di esempi significativi legati all'Avant Pop, all'animazione con il dispositivo e al genere della "critifiction",[1127] rappresentato da autori quali Amerika e Beiguelman, che si sono avvalsi appunto del net.language per riflettere non solo sulle potenzialità, ma soprattutto sui cambiamenti radicali e i probabili rischi determinati dalle nuove tecnologie. Ciò non sembra riconducibile a una scarsa padronanza teorica e tecnica; al contrario, come abbiamo osservato, non sono stati pochi i casi in cui gli autori italiani hanno dimostrato di avere un'ottima conoscenza dei nuovi mezzi. A mancare, forse, è stata la consapevolezza della reale portata dei mutamenti in atto: la sensazione è che gli scrittori italiani abbiano considerato il web come un archivio, uno spazio personale indipendente dal contesto; le stesse opere sono accomunate da una poetica intimistica e concettuale, nella quale non trovano spazio tematiche politiche. Presenti, sebbene non esplicitate, le tematiche sociali, quali la riconfigurazione della memoria, e dunque dell'identità, che si andava profilando nella nascente società dell'informazione.

Quello della memoria, come abbiamo osservato, è un tema ricorrente nella produzione ipertestuale di questo periodo, a prescindere dal contesto geografico; come ha osservato Gilli, "la struttura non lineare propria dei media elettronici si presenta come il mezzo ideale per rappresentare fenomeni in cui si sposa la frammentazione con la riunificazione"[1128] e la memoria è naturalmente uno di questi. Il problema si pone quando la memoria, e con sé l'identità, diventa processo dinamico, infinito, manipolabile, non più solo espanso, ma realmente collettivo. Nel cyberspazio, non solo "text is a place" (Beiguelman), ma anche "people become places" (Ryman); entrambi sono diventate isole raggiungibili, pubbliche, nomadi, rimedializzabili. Le relazioni sociali si sono banalizzate al punto che possono essere espresse da strutture semplici come lo schema di un vagone della metropolitana (*253: A Novel*) o il menu di un ristorante (*A Life Set for Two*); l'*overload* informativo produce oblio; la percezione del presente e del passato è imposta, mediante continue riscritture, dagli algoritmi delle multinazionali, nuovi oracoli a cui deleghiamo la scelta di quei percorsi che di fatto contribuiscono alla definizione dell'identità di noi, "Digital Being" (Amerika), sempre più connessi eppure sempre più soli in quanto non possiamo che ricevere ciò che chiediamo. Come ha scritto Alberto Abruzzese nel 2001:

> l'umano ora inteso come gente comune, neppure più popolo nel suo significato e ruolo storico; e neppure più individuo nel suo significato identitario, ma solo desiderio illimitato di vita. […] L'abbattimento della sfera pubblica da parte degli appetiti privati coincide anche con il suo identico rovescio: smantellare l'umano, la sua carne sofferente, in virtù della pura volontà di potenza del capitalismo finanziario, della sua lingua sovrana, della sua intelligenza astratta, selvaggiamente spersonalizzata e spersonalizzante.[1129]

[1127] Cfr. "Grammatron review / Mark Amerika e-terview", *Rhizome*, 9 agosto 1997 http://rhizome.org/community/41887/ URL consultato il 30 aprile 2019.

[1128] Roberto Gilli, "Foglie. Scheda dell'opera", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/foglie_scheda.html URL consultato il 30 aprile 2019.

[1129] Alberto Abruzzese, "Prefazione", Michel De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001, pp. 23-24 http://www.coris.uniroma1.it/sites/default/files/prefazione_decerteau.pdf URL consultato il 30 aprile

Per questo motivo si rivelano quanto mai necessarie quelle che il sociologo, citando Michel de Certeau, ha definito "piccole narrazioni" che, "senza per questo poter mutare il mondo e la sua natura, turbano almeno di un poco la grande narrazione del suo destino di violenza".[1130]

Gli ipertesti tentano di "turbare" la "grande narrazione" sviluppando una netpoetica che, come ha osservato Panosetti, si fonda sul recupero della "potenzialità estesica del disorientamento"[1131] in un modo del tutto speculare rispetto alla narrazione tradizionale o a quella basata su una struttura a bivi: mentre questo tipo di narrazione, sequenzialmente orientata perché retta da una logica narrativa, "prevede l'intervento del disorientamento come movimento abduttivo, uscita virtuale dal testo, affidata al lettore"[1132] e pertanto la risoluzione tensiva, ovvero la conferma o meno delle scommesse interpretative, funziona come ri-orientamento (ristabilimento della sequenzialità), gli ipertesti presi in esame offrono invece un testo disorientante che "chiede di essere reso attualmente orientato dal lettore",[1133] al quale viene dunque delegata la scoperta o, a volte, la vera e propria invenzione, di connessioni, vale a dire di legami semantici o narrativi. La libertà immaginativa rimane insomma una prerogativa del fruitore, solo che si volge alla sintesi, all'orientamento:

> la fruizione si presenta quindi come un passaggio dalla dimensione del disorientamento a quella dell'orientamento, ovvero da un punto di vista interno, quello del percorso, a un punto di vista esterno e panottico, quello della mappa. Nel momento in cui ricorre alla mappa, il lettore già non è più tale: assume il punto di vista dell'autore. Già nel momento in cui il lettore coglie, scopre o inventa in maniera idiosincratica un legame semantico o narrativo, ha a tutti gli effetti costruito una frazione di mappa.[1134]

Possiamo quindi concludere, con Panosetti, che come il racconto tradizionale invita a un disorientamento virtuale, l'ipertesto potrebbe invitare a un orientamento virtuale per poi ricondurre, una volta acquisito il senso del testo, al disorientamento. Non sembra tuttavia altrettanto chiaro l'accostamento che la studiosa ha avanzato tra ipertesto narrativo e quelle "forme anti-scritturali dell'abitare" evocate da Abruzzese, evidentemente manifestazioni di approcci oggi superati:

> il grado di elaborazione di una cultura scritturale tanto sofisticata da negarsi e volgere lo sguardo verso altri generi di espressione appare qui in tutta evidenza, pronta a ribaltare anche la prospettiva di de Certeau: non dal centro della scrittura alla periferia dei lettori e neppure dalla produzione al consumo, dal testo alle voci e all'ascolto, ma dalla dimensione della parola negata alla dimensione espressiva del soma, all'esperienza sensoriale del presente […] I linguaggi dell'uomo cibernetico stanno lavorando a questo: passo passo. Cominciando a mettere a nudo, come ha fatto de Certeau, la finitezza della scrittura e dei suoi saperi di fronte alle forme anti-scritturali dell'abitare.[1135]

2019.

[1130] *Ibid*., p. 24.
[1131] Daniela Panosetti, "Netpoetica. Teoria e pratica degli ipertesti narrativi", *cit*., p. 20.
[1132] *Ibid*., p. 21.
[1133] *Ibid*., p. 20.
[1134] *Ibid*., p. 14.
[1135] Alberto Abruzzese, "Prefazione", *cit*., p. 20.

Per Panosetti, “l'ipertesto narrativo potrebbe rappresentare una delle 'forme anti-scritturali dell’abitare' in maniera forse più esemplare dell’ipertesto informativo, dotato di un’intrinseca coerenza cognitiva e maggiormente debitore delle logiche scritturali”.[1136]

Seppure risulta evidente che, nell'ipertesto narrativo, il “piacere del testo” è dato dalla ricerca a posteriori di legami di senso e non dalla formulazione a priori di attese, è altrettanto vero che l'ipertesto, e la letteratura elettronica in generale, cerca di inglobare le “forme anti-scritturali dell'abitare” (algoritmiche) all'interno della scrittura (sequenziale), e viceversa, riconoscendo la necessità, nell'*Infoscape* contemporaneo, di strumenti necessari proprio per la loro finitezza, in grado non tanto di rappresentare il reale, quanto di metterlo in questione, aumentando così la consapevolezza dei fruitori.

[1136] Daniela Panosetti, *cit*., p. 16.

3.6. Le opere multimediali interattive

Le poesie che abbiamo ricondotto alla tipologia dell'animazione tipografica rappresentano solo una minima parte delle opere realizzate in questo periodo in Flash. Queste opere, sebbene molto diverse tra loro, condividono due caratteristiche principali interconnesse: l'impiego di molteplici strategie di presentazione del testo e il ricorso a interfacce originali. In un'epoca in cui il computer era esaltato come strumento democratico, gli autori intendevano piuttosto indagare quanto il nuovo medium stava cambiando le modalità di scrittura (*machine as writer*), di lettura (*machine as reader*) e soprattutto il suo ruolo di interfaccia tra testo e lettore.

Questa nuova consapevolezza nei confronti delle interfacce, considerate ormai parte integrante dell'opera[1137] e strumenti ben diversi dalla pagina, ha fatto sì che le pratiche che nella prima generazione hanno consentito la categorizzazione formale delle opere, vale a dire la generazione automatica, l'animazione testuale e la struttura ipertestuale, potessero confluire agevolmente anche all'interno della stessa opera, in quanto ritenute ormai delle vere e proprie prassi, attributi "naturali" della scrittura digitale, strumenti tutti validi per celebrare la perdita di iscrizione che il web stava rendendo sempre più evidente. Quella dei testi dinamici, dunque, non viene più considerata una categoria, ma diventa una vera e propria "poetica" che si estende anche ai processi generativi e agli ipertesti, poiché identifica non solo la capacità dei testi di subire variazioni temporali a schermo, ma anche quella di offrire output sempre diversi e di consentire percorsi di lettura personalizzati; in altre parole, tale poetica manifesta il carattere fluido della testualità digitale prodotto da una scrittura al contrario stabile (il codice) che si cela "beneath its litigious, shifting illusion of the surface".[1138] Come ha affermato Glazier:

> "Dynamic" is not here meant to simply mean text that moves. Neither is it meant to mean text that merely has computational origins. […] Rather a poetics of dynamic text seeks to engage that delicate edge where language apparatuses meet, slip, and engage, to further the possibilities of the poetic text.[1139]

L'interfaccia assume un ruolo fondamentale nelle opere letterarie concepite per il web proprio perché, nel web, essa stessa è il messaggio:

[1137] Si veda a tal proposito la dichiarazione di Christine Wilks: "what I'm most interested in is how the multimodal elements operate within the user interface to create an engaging interactive experience. I always think in terms of reading imagery as much as text, indeed, reading the whole interface, including audio – everything is part of the reading process". Daniele Giampà, "Interview with Christine Wilks", *Electronic Book Review*, 20 gennaio 2017 http://electronicliteraturereview.wordpress.com/2017/01/20/interview-with-christine-wilks/ URL consultato il 2 maggio 2019.

[1138] ("Al di sotto della litigiosa e mutevole illusione della superficie". Traduzione mia). Loss Pequeño Glazier, "Poetics of Dynamic Text", *Dichtung Digital*, marzo 2003 http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/3/Glazier.htm URL consultato il 2 maggio 2019.

[1139] ("'Dinamico' non è qui utilizzato semplicemente per indicare il testo che si muove, né per indicarne banalmente le origini computazionali. [...] Piuttosto, una poetica del testo dinamico cerca di coinvolgere quel delicato margine in cui gli apparati del linguaggio si incontrano, scivolano e coinvolgono, per favorire le possibilità del testo poetico". Traduzione mia). *Ibid*.

> what really matters occurs in multiple platforms, within interconnected spaces, words, and things. [...] We have updated McLuhan. The medium does not count. In these days of nomadic words, the interface is the message.[1140]

Il concetto di "letteratura nomade" elaborato da Beiguelman è affine a quello di "poetica dei testi dinamici" di Glazier in quanto entrambi sottolineavano gli effetti del "teorema della variabilità" dei *new media* già individuato da Manovich, in base al quale a un unico codice possono corrispondere interfacce diverse, dal momento che il codice non è più fissato a uno specifico supporto; di conseguenza, una stessa informazione può essere fruita in modi differenti.

La proliferazione di interfacce diverse ha determinato un contesto ricettivo ibrido, frammentato e interconnesso: gli autori si ritrovano a "facing a novel state of artistic enjoyment in entropic environments".[1141] I testi dinamici o "nomadi" rappresentavano dunque il riflesso e la conseguenza di una società anch'essa nomade, un termine che non implica dispersione, ma stratificazione: in questo contesto, ai processi di completamento o sostituzione, si sostituiscono quelli di *assemblage* e giustapposizione.

Come abbiamo già osservato, una delle caratteristiche principali della seconda generazione della letteratura elettronica è riconducibile alla creazione di interfacce che possiamo considerare "originali" in quanto venivano realizzate *ex novo*, erano diverse per ogni opera e non si erano mai viste prima, da momento che prendevano le distanze da qualunque tipo di standard. Rispetto alle interfacce delle opere che abbiamo ricondotto alla tipologia dell'animazione tipografica, questo nuovo tipo di interfacce consentiva generalmente al lettore un maggiore grado di immersività. Questo perché, a differenza delle prime, il riferimento non era più rappresentato esclusivamente dalla letteratura o dal cinema, ma anche e soprattutto dal primo genere nato digitale: i videogiochi. Ciò si deve solo in parte a quella generica rivalutazione della *gamification* a cui abbiamo già accennato e sembra piuttosto ricollegarsi a quella che William J. T. Mitchell[1142] ha chiamato "mutabilità intrinseca" delle immagini digitali: come ha osservato Manovich,[1143] la logica delle immagini digitali in movimento si allontana da quella del cinema e della fotografia, avvicinandosi alla pittura e alla grafica, in quanto mette in primo piano il suo essere artificiale, dimostrando apertamente di lavorare con immagini che sono rappresentazioni, e non registrazioni, della realtà. Dopo l'*iconic shift* e il *cinematographic shift*, quindi, si assiste a un ulteriore passaggio che potremmo definire "code shift", in quanto alla base della mutabilità e dell'artificialità delle immagini sulla superficie dello schermo vi è la loro natura digitale.

[1140] ("Ciò che conta davvero si verifica in più piattaforme, all'interno di spazi, parole e cose interconnesse. [...] Abbiamo aggiornato McLuhan. Il mezzo non conta. In quest'epoca di parole nomadi, l'interfaccia è il messaggio". Traduzione mia). Giselle Beiguelman, "Nomadic Poems", *cit*., p. 103.

[1141] ("Fronteggiare un nuovo status del godimento artistico in ambienti entropici". Traduzione mia). *Ibid*., p. 100.

[1142] Cfr. William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, The MIT Press, Cambridge 1992.

[1143] Cfr. Lev Manovich, "Cos'è il cinema digitale?", *op. cit.*

Se infatti la "documentary evidence does not seem to lead to any reality"[1144] è appunto perché ogni cosa, a prescindere da se assume la forma di un'immagine, di un testo o di un file audio, è il realtà la rappresentazione, o meglio la performance, di un codice; come ha scritto Beiguelman: "reading is a matter of placement, and seeing is a matter of writing. And both are a matter of weight".[1145] Se, dunque, "Text is Place. Place is Language. Language is Code",[1146] le differenze tra immagini, testi e luoghi possono essere dissolte, anzi, è esattamente ciò che fanno le opere elettronico-letterarie così come concepite in questa ricerca.

La confusione concettuale, solo recentemente risolta, per cui gli schermi informatici apparivano affini a quelli cinematografici o alle pagine di un libro, è stata principalmente il risultato di una promessa utopica delle multinazionali dell'informatica, culminata nel già menzionato acronimo WYSIWYG. Attraverso l'utilizzo critico delle interfacce, gli autori intendono dimostrare che in realtà non esiste niente di più falso, dal momento che, nel contesto digitale, ciò che si vede (in superficie) non corrisponde mai a ciò che si verifica (in profondità), proprio perché una pagina non è una pagina, ma tutto deriva dall'esecuzione di testi incomprensibili per la maggior parte delle persone. Se, dunque, come ha affermato ancora una volta Beiguelman, "support *par excellence* of the on line reading, the most common browsers (Netscape and Internet Explorer) had almost transformed the network idea into the experience of a great 19th century library",[1147] gli scrittori rispondono con un "Book After The Book" (titolo di un saggio/opera creativa realizzata dalla stessa Beiguelman nel 2001) che, in realtà, non è affatto un libro,[1148] appunto perché il computer non è più solo un supporto e gli scaffali non possono più dare conto dell'ordine del mondo: "the bookshelf functions now as node of a network, a set of revolving shelves, a new reading machine...".[1149]

Potremmo allora parlare, con Flores, di "interfacce metaforiche",[1150] progettate per rendere più intuitivo l'attraversamento delle opere da parte del lettore, ma che celano, dietro un'apparente semplicità, delle connessioni con la forma e il contenuto che richiedono un'analisi tutt'altro che superficiale.

[1144] ("Le prove documentali non sembrano rimandare ad alcuna realtà". Traduzione mia). Cfr. presentazione di *//**Code_UP* di Giselle Beiguelman pubblicata su *Netescopio*, piattaforma del MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo http://netescopio.meiac.es/en/obra.php?id=90 URL consultato il 3 maggio 2019.

[1145] ("Leggere è una questione di posizionamento e vedere è una questione di scrittura. Ed entrambi sono una questione di peso". Traduzione mia). Giselle Beiguelman, "WYSYWG? (Notes on the Loss of Inscription)", *cit*.

[1146] ("Il testo è luogo. Il luogo è linguaggio. Il linguaggio è codice". Traduzione mia). Giselle Beiguelman, *The Book after the Book*, 1999 http://www.desvirtual.com/thebook/english/statements.htm URL consultato il 3 maggio 2019.

[1147] ("I più comuni browser, Netscape e Internet Explorer, supporti per antonomasia della lettura on line, hanno quasi trasformato l'idea di network, rendendola simile a quella delle grandi biblioteche del Diciannovesimo secolo". Traduzione mia). Giselle Beiguelman, "The Book after the Book. The Project", *desvirtual*, 1999 http://www.desvirtual.com/thebook/english/project.htm URL consultato il 3 maggio 2019.

[1148] Potremmo allora chiederci perché Beiguelman abbia utilizzato la parola "libro". Questo discorso è strettamente legato a quello relativo alla denominazione "letteratura elettronica" che affronteremo nella parte finale di questa ricerca.

[1149] ("La libreria ora funziona come un nodo di una rete, una serie di scaffali girevoli, una nuova macchina da lettura...". Traduzione mia). "The Book after the Book. The Project", *cit*.

[1150] Cfr. Leonardo Flores, "Deena Larsen's Metaphorical Interfaces", *Hyperrhiz: New Media Cultures*, n. 11, 2015 http://hyperrhiz.io/hyperrhiz11/essays/larsen-metaphorical-interfaces.html URL consultato il 3 maggio 2019.

In opere come *Carving in Possibilities*[1151] (2001) di Deena Larsen, *Cruising*[1152] (2001) di Ingrid Ankerson e Megan Sapnar, *Xylo*[1153] (2001) di Peter Howard, *The Language of New Media*[1154] (2003) di Thomas Swiss e George Shaw, *Thoughts Go*[1155] (1997) di David Knoebel e *Separation / Séparation*[1156] (2003) di Annie Abrahams, ad esempio, il lettore è chiamato a scoprire, attraverso l'esperienza, il funzionamento dell'interfaccia, che condiziona alcuni parametri della lettura, come l'orientamento, la velocità e la durata. Come ha osservato Sample, questo tipo di opere "is not meant to reveal a meaning, but to enable the user to discover new reading paths and to experience how these readings can transform".[1157]

Gli autori intendono dunque sottolineare l'importanza ermeneutica della navigazione, un'attività che andrebbe condotta con consapevolezza dal momento che, come ha osservato Orit Kruglanski, "the interaction itself (in its computer-world sense) serves as a major poetic device, playing an important role in the construction of meaning",[1158] ma che al contrario stava diventando sempre più automatica. Altri autori, come Belén Gache in *Wordtoys*[1159] (1996-2006) e Andy Campbell in *Fractured*[1160] (2000), *Inside: A Journal of Dreams*[1161] (2001) e *The Diary of Anne Sykes*[1162] (2004) hanno utilizzato la metafora del libro per evidenziare la continuità, ma soprattutto le differenze, tra medium cartaceo e digitale: se da una parte l'immagine del libro rappresenta un chiaro riferimento alla letteratura e sottolinea gli aspetti letterari delle opere, dall'altra essa è appunto ormai solo un'immagine-contenitore di elementi eterogenei, multimediali e interattivi, possibili soltanto all'interno del contesto digitale.

Le differenze tra i due media sono rese particolarmente evidenti da Erik Loyer in *Hollowbound Book*[1163] (2003), traduzione digitale del citato saggio *Writing Machine* di Hayles, in cui si assiste alla progressiva "liberazione" delle pagine dalla gabbia della rilegatura e quella del linguaggio dall'egemonia del verbale. Nelle opere degli autori più orientati all'esplorazione degli aspetti sonori e visivi della poesia, infatti, la metafora del libro non è più necessaria; al suo posto vi sono interfacce simili alle consolle dei dj, come nelle *Soundpoems*[1164] (2002-2008) di Jörg Piringer e in

[1151] http://collection.eliterature.org/1/works/larsen__carving_in_possibilities.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1152] http://collection.eliterature.org/1/works/ankerson_sapnar__cruising.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1153] http://www.wordcircuits.com/gallery/xylo/index.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1154] http://www.divinepenguin.com/thelanguage/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1155] http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=thoughts-go URL consultato il 3 maggio 2019.
[1156] http://collection.eliterature.org/2/works/abrahams_separation/separation/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1157] ("Non ha[nno] lo scopo di rivelare un significato, ma di consentire all'utente di scoprire nuovi percorsi di lettura e di sperimentare come queste letture possano trasformarsi". Traduzione mia). Mark Sample, "An Exploration of Deena Larsen's 'Carving in Possibilities'", *Samplereality*, 29 ottobre 2012 http://samplereality.com/gmu/digital/2012/10/29/an-exploration-of-deena-larsens-carving-in-possibilities/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1158] ("L'interazione stessa, nella sua accezione informatica, funge da principale dispositivo poetico, giocando un ruolo importante nella costruzione del significato". Traduzione mia). Orit Kruglanski, "Interactive Poems", Eduardo Kac (a cura di), *Media Poetry. An International Anthology*, *op. cit*., p. 79.
[1159] http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm URL consultato il 3 maggio 2019.
[1160] http://digitalfiction.dreamingmethods.com/fractured/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1161] http://dreamingmethods.com/portfolio/inside-a-journal-of-dreams/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1162] http://digitalfiction.dreamingmethods.com/annesykes/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1163] http://erikloyer.com/index.php/projects/detail/hollowbound_book/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1164] http://joerg.piringer.net/index.php?href=soundpoems/soundpoems.xml&mtitle=sound URL consultato il 3 maggio 2019.

Looppool[1165] (1998) di Bastian Böttcher, oppure alla tavolozza dinamica di un graphic designer, come in *Chroma*[1166] (2001) di Loyer, considerata dagli editori del secondo volume della *Electronic Literature Collection* "possibly the best example of a 'synaesthetic' work of electronic literature".[1167] Incentivati dalla piattaforma Flash, molti autori si sono affidati a media tradizionalmente distinti dalla letteratura "alta", come i fumetti, o hanno esplorato il potenziale letterario di generi nati digitali, come i videogiochi, o ancora hanno realizzato opere ibride a metà tra queste due forme. All'estetica del fumetto ricorre Howard in *The Rainbow Factory*[1168] (2000), una *interactive black comedy poem* nella quale la grafica colorata dallo stile "infantile" rende ancora più pungente la satira nei confronti della commercializzazione del web. *Pamela Small*[1169] (2005), fumetto *noir* la cui trama lineare è arricchita da contenuti multimediali e interattivi, nasce dalle riflessioni di Alan Bigelow circa lo status assunto dalla parola in un medium multimediale come il web.[1170]

In *Errand Upon Which We Came*[1171] (2000), poesia realizzata da Strickland e M. D. Coverley, considerazioni simili sulla natura del linguaggio e i modi in cui i protocolli e le interfacce del web stavano trasformando modalità di lettura e coscienze vengono inserite direttamente nella struttura e nel contenuto testuale, trasformando la poesia stessa in una meta-poesia. A differenza delle opere precedenti, quella di Strickland e Coverley, per lo stile della grafica, non proprio esemplare, e il tipo di interazioni consentite, ricorda più un libro illustrato che un fumetto; più simili a un fumetto interattivo sono invece le opere di Donna Leishman, quali *Deviant: The Possession of Christian Shaw*[1172] (2004) e *RedRidinghood*[1173] (2001), nelle quali la narrazione è affidata quasi esclusivamente alle immagini animate, mentre le "Digital Oddities and Creatures"[1174] elaborate da Jason Nelson, dallo stile riconoscibile e la grafica coloratissima, sono invece caratterizzate dall'ibridazione tra disegni a mano, fumetti e videogiochi. A questi ultimi si rifanno espressamente: alcune sezioni del già citato *Wordtoys*,[1175] *The Persistence of Hyperbole*[1176] (2002) di Loyer, che contiene, oltre a testi autobiografici, suoni, immagini ed estratti di varie versioni del popolare

[1165] http://www.looppool.de/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1166] http://collection.eliterature.org/2/works/loyer_chroma.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1167] ("Forse il miglior esempio di opera 'sinestetica' della letteratura elettronica"). *Ibid*. A tal proposito, lo stesso autore ha affermato: "I wanted to prove something about the potential of interactive media by portraying the thoughts of a character purely through dynamic abstract graphics and typography". "Interview: Erik Loyer", *Inventing Interactive*, 2 agosto 2010 http://www.inventinginteractive.com/2010/08/02/interview-erik-loyer/ URL consultato il 3 maggio 2019.
[1168] http://www.wordcircuits.com/gallery/xylo/index.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1169] http://www.webyarns.com/pamela/1.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1170] Now, further on, I was bored with simply words. Words can make a powerful spell, but they are not enough for the web. The web is multimedia. It abhors a visual vacuum. It wants to please the eye and the ear. And with that kind of platform, words are not good enough. http://if-no-book.blogspot.com/2011/03/alan-bigelow-alan-bigelow-interview.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1171] http://califia.us/Errand/title1b.htm URL consultato il 3 maggio 2019.
[1172] http://collection.eliterature.org/1/works/leishman__deviant_the_possession_of_christian_shaw.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1173] http://collection.eliterature.org/1/works/leishman__redridinghood.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1174] Cfr. http://www.secrettechnology.com/# URL consultato il 3 maggio 2019.
[1175] Cfr. *Delicias del Parnaso* http://belengache.net/gongorawordtoys/parnaso/parnaso.htm URL consultato il 3 maggio 2019.
[1176] http://erikloyer.com/index.php/projects/detail/the_persistence_of_hyperbole/ URL consultato il 3 maggio 2019.

Castle of Wolfenstein e *The Intruder*[1177] (1998-1999) di Natalie Bookchin, rifacimento interattivo dell'omonimo racconto di Jorge Luis Borges in cui, per poter avanzare nella narrazione, è necessario concludere con successo dieci brevi giochi, per la maggior parte adattamenti di classici come *Pong* e *Space Invaders*.

Altri autori hanno invece deciso di non rifarsi a uno specifico gioco, ma di caratterizzare le proprie opere con meccaniche e dinamiche videoludiche; a tal proposito, sono significative le parole di Christine Wilks: "it just seemed to me that as soon as I started 'playing' with interactive elements – creating interactive works – ludic elements arose, as if naturally, without me consciously trying to include them",[1178] a cui fanno eco le affermazioni di Campbell: "game-style mechanics allow for reader/player exploration through common control systems. And, for me, game engines allow many layers of media to be mixed in ways that would be very tricky through browser-based technologies alone.[1179] Nella poesia *WhereAbouts*[1180] (2003), ad esempio, l'interactive designer Kruglanski ha trasformato la mappa del centro di Barcellona in una griglia che il lettore poteva personalizzare attraverso il mouse, spostando i rettangoli grigi contenenti il testo per ridisegnare una nuova città e rendere le lettere libere di circolare in percorsi sempre modificabili. In *Default Lives*[1181] (2001) di Coverley le meccaniche ludiche sono funzionali a una satira sulle diseguaglianze di genere e gli stili di vita imposti dalla società americana, mentre in *Nine*[1182] (2003), Jason E. Lewis se ne avvale per rendere visivamente percepibile la complessità sottesa al concetto di identità, la cui comprensione assume le forme di una ricerca infinita, come un puzzle dinamico.

L'estetica dei videogiochi contraddistingue anche le opere immersive, visivamente e tecnicamente molto avanzate, elaborate da Dreaming Methods, casa di produzione fondata nel 1999 da Campbell. Caratterizzate da atmosfere cupe (Campbell è uno degli scrittori più "dark" della letteratura elettronica),[1183] oniriche e surreali, queste opere sono difficilmente categorizzabili in quanto

[1177] http://bookchin.net/projects/the-intruder/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1178] ("Mi è sembrato che, appena ho iniziato a 'giocare' con gli elementi interattivi – creando opere interattive – siano affiorati elementi ludici, spontaneamente, senza che avessi cercato coscientemente di includerli". Traduzione mia). Daniele Giampà, "Interview with Christine Wilks", *cit*.

[1179] ("Le meccaniche simili a quelle dei giochi consentono al lettore/giocatore di esplorare servendosi di sistemi di controllo comuni. I motori dei videogiochi mi consentono di mescolare molti livelli di media in modi che sarebbero molto difficili utilizzando esclusivamente le tecnologie basate sui browser". Traduzione mia). Daniele Giampà, "Interview with Andy Campbell", *Elecronic Literature Review*, 7 aprile 2015 http://electronicliteraturereview.wordpress.com/2015/04/07/interview-with-andy-campbell/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1180] http://collection.eliterature.org/2/works/kruglanski_whereabouts.html URL consultato il 3 maggio 2019.

[1181] http://www.studiocleo.com/cauldron/volume3/confluence/marjorie_luesebrink/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1182] http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/nine/nine.htm URL consultato il 3 maggio 2019.

[1183] Come ha dichiarato lo stesso autore: "For me, digital is a multi-layered medium which invites a curious but also fearful exploration, a drawing back of curtains behind curtains, lies inside truths inside lies. Stories don't just start at point A and end at point B, they ripple and twist and duplicate and rewrite and mutate and bend in on themselves, much like human memories and experiences. That can be frightening, but also compelling and rewarding. My work started out extremely enclosed and dark [...] far more than it is now. Some of it is rendered in black and white. Chaotic, scrambled, enigmatic, bordering on horror. When I look back, I feel like that was my direction 'being born'. I was finding my way, shedding a sense of confusion and anxiety about the world around me as a young person no doubt, but also as an artist getting to grips with a complicated medium". Daniele Giampà, "Interview with Andy Campbell", *cit*. Allo stesso modo, in un'altra intervista, Campbell ha affermato: "Per me, fare digital fiction ha sempre significato creare oblò su mondi fantastici di grande suggestione e cupamente affascinanti". Silvia Bertolotti, "Storytelling immersivi tra videogiochi e narrativa: intervista con Andy Campbell", *Digicult*, s.d.

spingono ai limiti la scrittura e la lettura in ambiente digitale:[1184] in *Spawn*[1185] (2002), ad esempio, "a mouse-responsive 'liquid poem'",[1186] testi difficilmente leggibili[1187] generati in modo casuale si sovrappongono a formule matematiche e a linee disegnate a mano; effetti sonori ripetitivi e l'immagine animata di un insetto in un barattolo contribuiscono ad accrescere la dimensione straniante e perturbante dell'opera. *Book of Waste*[1188] (2002) consiste invece in una raccolta di brevi racconti a bivi che hanno come protagonisti giovani donne e uomini fragili, disorientati ed emarginati, tendenti alla depressione e al suicidio. Nonostante sia una delle prime opere di Campbell, è già possibile riscontrare un sapiente equilibrio tra elementi grafici, audio e storytelling, fattori che contribuiscono a un'esperienza coinvolgente e immersiva. *Found Floppy*[1189] (2003) ripubblicato due anni più tardi con il titolo di *The Incomplete*,[1190] rappresenta un ottimo esempio di quella che Marie-Laure Ryan[1191] ha definito "disfunzionalità sperimentale", ricerca artistica sistematica incentrata sulle anomalie dei sistemi computazionali finalizzata a una riflessione critica sui nuovi media: l'opera si basa infatti sull'esplorazione dei misteriosi contenuti, in gran parte corrotti, di un vecchio floppy disk, giocando con lo straniamento e il perturbante generati dall'impiego di interfacce familiari, come il dischetto e il sistema operativo Windows, che tuttavia si comportano come non dovrebbero. *The Virtual Disappearance of Miriam*[1192] (1999), infine, è una "darkly comical digital fiction"[1193] che, per ambientazione e atmosfere, ricorda il film *Matrix*, uscito nelle sale proprio quell'anno. Scritta in collaborazione con Martyn Bedford, l'opera presenta una struttura ipertestuale in cui sono innestate una serie di brevi storie lineari, ognuna caratterizzata da un'ambientazione diversa e dal medesimo protagonista, l'hacker Luther, impegnato nella ricerca

http://digicult.it/it/news/immersive-storytelling-between-gaming-and-narrative-interview-with-andy-campbell/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1184] Come ha affermato Campbell: "Dreaming Methods is about extreme experimentation, risk-taking, pushing the written word into unusual/unexpected digital places. It's also about creating glimpses or 'portholes' into atmospheric, often short-lived worlds, where text exists as an integrated part of the fabric. [...] I'm fascinated by the idea of 'digitally born' narratives that carry little or no obvious 'baggage' from the 'traditional' writing world". Daniele Giampà, "Interview with Andy Campbell", *cit*. Similmente, in un'altra intervista l'autore ha dichiarato: "ritengo che le parole scritte facciano parte della grafica. Ho scritto molto sull'argomento, ma non credo che le parole, all'interno di un'opera di fiction digitale, debbano sempre essere completamente leggibili/comprensibili per influire sul lettore/giocatore, o per contribuire in maniera effettiva alla storia generale. Per me le parole non sono sacre, e non devono sempre essere separate o narrativamente imposte, come i sottotitoli. Nella fiction digitale gli elementi multimediali si uniscono, ognuno diviene parte dell'altro – così come fanno i ruoli autoriali. Questa è una delle cose che più apprezzo della forma; ma si tratta anche di un fattore che a volte il pubblico critico fatica a comprendere". Silvia Bertolotti, "Storytelling immersivi tra videogiochi e narrativa: intervista con Andy Campbell", *cit*.

[1185] http://digitalfiction.dreamingmethods.com/spawn/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1186] Dreaming Methods, "Spawn" http://dreamingmethods.com/portfolio/spawn/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1187] A tal proposito, lo stesso Campbell ha affermato: "the hope is to take the visual structure of the narrative and do new things with it. If you can't read it, dont't worry about it". Andy Campbell, "The Diary of Anne Sykes. Code". http://digitalfiction.dreamingmethods.com/annesykes/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1188] http://digitalfiction.dreamingmethods.com/waste/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1189] http://labs.dreamingmethods.com/floppy/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1190] http://dreamingmethods.com/incomplete/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1191] Marie-Laure Ryan, "Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art", *Electronic Book Review*, 3 marzo 2010 http://electronicbookreview.com/essay/between-play-and-politics-dysfunctionality-in-digital-art/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1192] http://digitalfiction.dreamingmethods.com/miriam/ URL consultato il 3 maggio 2019.

[1193] Dreaming Methods, "The Virtual Disappearance Of Miriam" http://dreamingmethods.com/portfolio/the-virtual-disappearance-of-miriam/ URL consultato il 3 maggio 2019.

della fidanzata misteriosamente scomparsa. Incentrata sulla confusione dei confini tra mondo reale e realtà virtuale, l'opera si pone come una riflessione sugli effetti causati da una società sempre più *media-based* e *media-driven* anche per ciò che concerne le interazioni sociali.

In Italia, gli scrittori non hanno osato così tanto con Flash. Si confrontino, ad esempio, le opere summenzionate con le poesie multimediali realizzate da Gilli negli anni 1998-2000 quali *Foglie*[1194] e *TT* (*Transparent Things*)[1195]. Entrambe affrontano temi cari all'autore, quali la memoria e gli oggetti, "le cose trasparenti attraverso cui scintilla il passato" per usare le parole di Vladimir Nabokov citate dallo stesso Gilli[1196] ed entrambe presentano una struttura a livelli per cui, al progredire di questi, aumentano il dettaglio delle descrizioni e lo sforzo ermeneutico richiesto al lettore. Sia *Foglie* che *TT* si avvalgono di un'interfaccia grafica; nella prima (*Ill. 80*), la navigazione è attivata dalla barra spaziatrice, nella seconda (*Ill. 81*), dal click del mouse sugli oggetti.

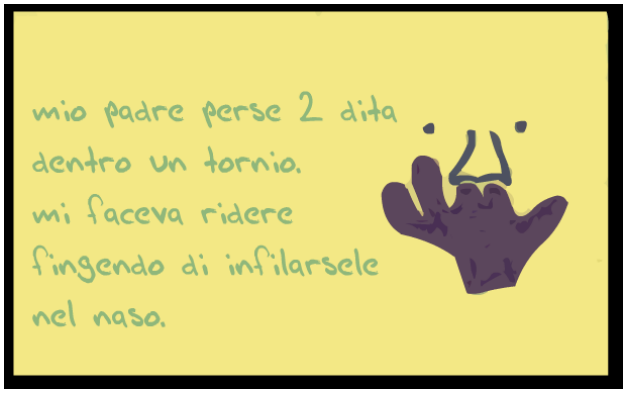


Illustrazione 80: Roberto Gilli, Foglie. Livello iniziale composto da una successione di fogli scritti e illustrati a mano

Illustrazione 81: Roberto Gilli, TT. Schermata iniziale

A differenza di molte delle opere internazionali, l'interazione è fortemente limitata e banale in quanto non genera particolari effetti di senso; inoltre, gli elementi multimediali non formano un *unicum* come nelle opere di Campbell, ad esempio, ma appaiono separate anche se in dialogo tra loro: in sostanza, le poesie multimediali di Gilli sembrano rifarsi più a un libro illustrato che a un genere nato digitale anche se, come sottolinea lo stesso autore,[1197] i processi generativi le rendono fruibili esclusivamente sul supporto digitale. La scelta di non permettere alcuna interazione, se non la possibilità di continuare o abbandonare l'esplorazione dell'opera, è stata così motivata da Gilli:

> troppo spesso, a mio avviso, la teoria dell'arte ipermediale si è concentrata sulle possibilità che i media elettronici offrono al fruitore nella 'conduzione' dell'opera. […] l'interazione opera-fruitore è stata banalizzata (forse a causa di una sorta di euforia acritica per i media digitali) alle azioni fisiche e non a quelle sottili, interiori che avvengono comunque (ogni forma d'arte, di qualsiasi tipo, vive grazie a un'interpretazione attiva di chi la osserva o ascolta) nell'esperire un'opera d'arte.[1198]

[1194] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/fl/fl.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1195] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/tt.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1196] Cfr. Roberto Gilli, "TT. Scheda dell'opera", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/tt_scheda.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1197] Cfr. Roberto Gilli, "Foglie. Scheda dell'opera", *robertogilli.it*, s.d. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/foglie_scheda.html URL consultato il 3 maggio 2019.
[1198] *Ibid*.

Le osservazioni dello scrittore sono solo in parte condivisibili: le opere che abbiamo menzionato in precedenza, infatti, dimostrano che quella che Gilli chiama "intima osservazione"[1199] non solo non viene annullata, ma al contrario può risultare esaltata da meccanismi interattivi anche spinti, appunto perché, parafrasando l'osservazione di Kruglanski, l'interazione è un importante strumento poetico; di conseguenza, credo che andrebbe criticamente impiegata piuttosto che superficialmente criticata.[1200]

Una delle poche opere italiane che si contraddistingue per l'originalità dell'interfaccia e un'estetica videoludica è *Out of Target*[1201] (2001), sito web realizzato dal regista, art director e web designer Davide Cardea.

Illustrazione 82: Davide Cardea, Out of Target. Schermata iniziale

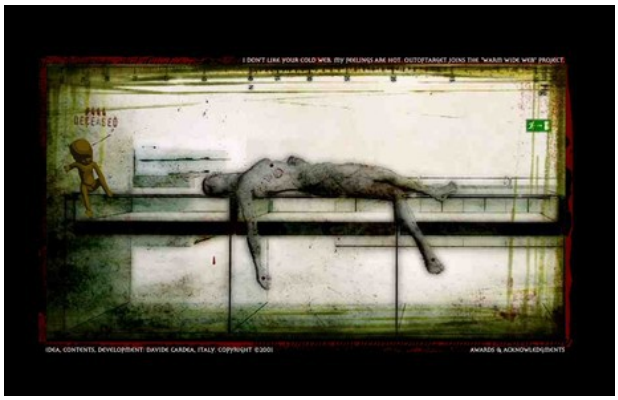


Illustrazione 83: Davide Cardea, Out of Target. Particolare corpo

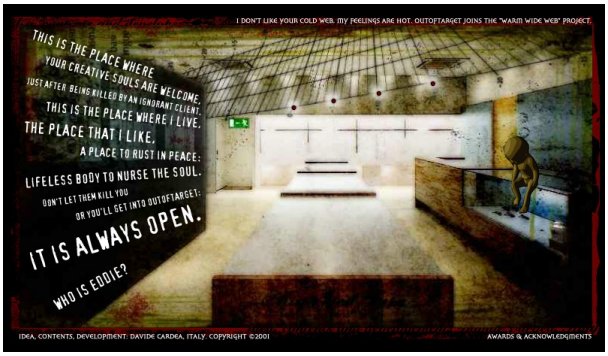


Illustrazione 84: Davide Cardea, Out of Target. Particolare scritte

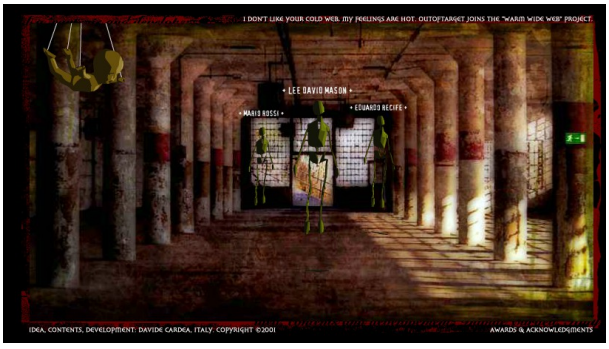


Illustrazione 85: Davide Cardea, Out of Target. Particolare zombie

Il sito è ambientato in un allucinato e immaginario "Ospedale della creatività": con l'aiuto di Eddie, "simbolo della creatività pura",[1202] incarnato in un bambino/pupazzo che si esprime attraverso nenie

[1199] *Ibid*.

[1200] La stessa Kruglanski, ad esempio, ha espresso critiche simili a quelle avanzate da Gilli nei confronti dell' "euforia acritica" nei confronti dei media digitali: "new technology [...] is tinted by what I call 'the coolness effect'. The mere novelty of it, and of having poetry in it, is so fascinating that the 'how you say with it' tends to override the 'what'. Art in very new or unfamiliar technology tends, on first encounter, to exhibit its technology, provoking a 'cool!' response from its audience, regardless of its specific content" (Orit Kruglanski, "Interactive Poems", *op. cit.*, p. 79). Tuttavia, ciò non le ha impedito di sperimentare livelli di interazione anche molto spinti. Per maggiori dettagli si rimanda a Orit Kruglanski, *cit*., pp. 77-84.

[1201] Al momento (17 aprile 2019) il sito web www.outoftarget.com non è visibile; una parte del progetto può essere fruita all'indirizzo http://web.archive.org/web/20021201165039/http://www.outoftarget.com/chapter1/main.html

[1202] Francesca Garofoli, "Scritture mutanti: intervista a Davide Cardea", Trilobiti, 22 aprile 2008 http://www.trilobiti.it/chimere/rolling_life.html?fbclid=IwAR2OUk396EKHXy8ed6mPvBM9-EBzswbSuC6xpfoG8LvKogZ8pPpnkbxgKdw URL consultato il 4 maggio 2019.

angoscianti e brani poetici, l'utente doveva riuscire a rianimare le anime dei creativi-zombie, le cui idee vengono lasciate morire "dall'ignoranza del mercato".[1203]

Come ha affermato lo stesso Cardea, il progetto è nato infatti con l'obiettivo di "denunciare il cattivo rapporto che, soprattutto in Italia, regna tra committente e artista/realizzatore";[1204] pertanto l'atmosfera oscura, per certi versi affine a quella di Dreaming Methods, determinata dall'ambientazione, dalla grafica e dagli effetti audio, voleva rispecchiare "la realtà altrettanto dark del mercato clientelare che ci circonda".[1205] Lo stesso autore ha motivato così le sue scelte tecniche e stilistiche:

> avevo bisogno di un medium ampio e libero, scelsi la Rete. Avevo bisogno di un qualcosa che desse emozioni, scelsi una narrazione il più vicino possibile alla vita reale, perché reale (per quanto metaforizzato) era l'argomento da profetizzare e volevo che chiunque ci si identificasse. Avevo bisogno di qualcosa di graffiante e decisi di descrivere il mio concetto parlando di morte e sopravvissuti, sporcando il più possibile, tenendo le luci basse. Avevo bisogno di un messaggio che lasciasse una prospettiva di speranza e lo affidai al personaggio di Eddie. "Outoftarget" è quanto di più vicino a un film io potessi realizzare in quel periodo, ma con i vantaggi dell'interazione che solo il web sapeva darmi, perché sul web l'idea stessa del viaggio può diventare personaggio.[1206]

Tra i numerosi riconoscimenti,[1207] *Out of Target* ha vinto anche il primo Concorso di Scrittura Mutante[1208] indetto, nel 2003, dall'Osservatorio Scrittura Mutante[1209] attivo a Settimo Torinese, fondato da Infante, membro stabile della giuria assieme a Giulio Lughi, Professore di Interactive Storytelling presso l'Università degli Studi di Torino e storico direttore della menzionata collana "LibroGame". Tra le prime iniziative italiane a interessarsi ai cambiamenti della scrittura e della narrazione nell'era digitale,[1210] il concorso ha avuto tre edizioni (2003, 2004, 2005): la prima, alla quale ha partecipato anche Calisi, poté contare su una commissione giudicatrice composta, tra gli altri, da Miglioli e Derrick De Kerckhove, mentre tra i giudici della seconda edizione vi fu anche Balpe. Tra le diverse iniziative dell'Osservatorio[1211] ricordiamo *Eliza 2.0*,[1212] rifacimento ipertestuale e multimediale del racconto di Comino, condotto dall'autore stesso e realizzato, in modo collaborativo, da un gruppo di giovani studenti.

[1203] *Ibid*.
[1204] Armando Adolgiso, "Intervista a Davide Cardea", *Adolgiso.it*, s.d. http://www.adolgiso.it/nadir/davide_cardea.asp URL consultato il 4 maggio 2019.
[1205] Arianna, "Creatività mutante", *Nomads*, 1 ottobre 2003 http://www.nomads.it/continua.php?cod=250&pagina=7 URL consultato il 4 maggio 2019.
[1206] Armando Adolgiso, "Intervista a Davide Cardea", *cit*.
[1207] Per un elenco completo si rimanda a: http://web.archive.org/web/20021013051250/http://www.outoftarget.com/awards.html URL consultato il 4 maggio 2019.
[1208] http://www.trovarsinrete.org/concorsosm.htm URL consultato il 4 maggio 2019.
[1209] http://www.trovarsinrete.org/ScritturaMutante.htm# URL consultato il 4 maggio 2019.
[1210] Cfr. http://www.trovarsinrete.org/concorsosm.htm URL consultato il 4 maggio 2019.
[1211] Cfr. http://www.trovarsinrete.org/ScritturaMutante.htm URL consultato il 4 maggio 2019.
[1212] http://www.trovarsinrete.org/Scrittura.Mutante/Eliza2.0.htm URL consultato il 4 maggio 2019.

Se, dunque, “l'interfaccia è il messaggio”, le opere qui menzionate, avvalendosi di interfacce “originali”, intendono evidenziare la forte dimensione autoriale delle interfacce stesse: come ha osservato Manovich, “this generation writes its own software code to create their own cultural systems, instead of using samples of commercial media”.[1213] Utilizzando nuovamente il computer come *programming machine* piuttosto che come *media machine*, gli autori hanno inteso superare il postmodernismo, riaffermando il proprio ruolo di artisti, creatori di materiale originale. Il potere delle interfacce non viene quindi messo in discussione; al contrario, è adoperato per rafforzare il potere dell'autore e per rimarcarne la separazione dal lettore al quale, lo ricordiamo, è di fatto negata la possibilità di accedere al codice sorgente delle opere, essendo queste realizzate attraverso un software proprietario: come le interfacce che adopera, così il nome dell'autore (ri)diventa “a kind of brand, of identity, which prescribes a route for meaning”.[1214]

Come è noto, non tutti i web artist condivideranno questa filosofia; al contrario, movimenti come la net.art, e le sue declinazioni software art e codework, si scaglieranno contro la dominazione della proprietà intellettuale e il concetto di originalità, incentivando, invece, pratiche *open source*.

[1213] (“Questa generazione scrive da sé il proprio codice software per creare i propri sistemi culturali, invece di usare campionature di media commerciali”. Traduzione mia). Lev Manovich, “Generation Flash, Postscript: On The Lightness of Flash”, *op. cit*.

[1214] (“Una sorta di marchio, di identità, che impone un percorso per il significato”. Traduzione mia). Giselle Beiguelman, “The Book after the Book. Collective works”, s.d. http://www.desvirtual.com/thebook/english/collective.htm URL consultato il 4 maggio 2019.

3.7. Dalla *lexia* alla *perplexia*

Se ci basassimo solo sugli studi condotti in ambito dichiaratamente letterario, potremmo concludere che gli scrittori italiani abbiano utilizzato il web soltanto come una vetrina per prodotti fruibili indipendentemente da internet. In *Poesia on line*,[1215] una piccoli guida ai siti web italiani dedicati alla poesia, curata da Nicola Lagioia nel 2001, emerge uno scenario sconfortante: il web è definito, nella migliore delle ipotesi, una "buia palude di *ennui*",[1216] nella peggiore una "discarica a cielo aperto"[1217] dominata da "wilderness"[1218] e "approssimazione artigianale",[1219] sia per quanto riguarda il design dei siti, sia per i contenuti. Per i poeti "professionisti" e affermati, invece, l'informatica sembra rappresentare una "interferenza", per riprendere il titolo di un saggio realizzato nel 2014 da Filippo Milani, chiamato appunto "Interferenze informatiche nella poesia italiana contemporanea".[1220] In questo caso, la rete si limita a essere il tema di poesie rigorosamente concepite per il cartaceo, un tema che, per giunta, suscita generalmente diffidenza, se non aperta ostilità: il web, e con esso, inevitabilmente, i videogiochi e la cultura digitale in generale, viene accusato di svilire l'arte della scrittura, di rimbecillire le menti e banalizzare i concetti e, soprattutto, di aver dato diritto di parola "a legioni di imbecilli", per riprendere una nota dichiarazione di Eco.[1221]

In sostanza, in Italia, i punti più alti raggiunti dalla letteratura sul web sembrano essere quei pochi siti, dedicati ai poeti della tradizione, da cui emerge una conoscenza del web design superiore alla media, tragicamente mediocre (Lagioia) oppure quei tanti esperimenti di scrittura collaborativa che, esattamente come nella prima generazione, si limitavano a sfruttare le potenzialità della telematica. Così, *Parla come navighi. Antologia della webletteratura italiana*,[1222] che pure risale al 2010, dedica le sue 330 pagine a blog e a post sui social network, i cui contenuti non sono che trasposizioni pedisseque di testi concepiti per il medium cartaceo e la cui unica innovazione risiede nell'innescare interminabili "catene di Sant'Antonio". Una logica simile sottende quei progetti che pure si sono vantati di aver portato il networking in Italia, come *karenina.it* (1998),[1223] il "primo sito italiano di net poetry" ideato da Caterina Davinio. Se da una parte questo progetto ha dimostrato almeno di aver compreso cosa si intende per networking, stabilendo delle connessioni tra l'Italia e il contesto artistico-letterario internazionale, dall'altra non ha fatto che promuovere forme abusate di

[1215] Nicola Lagioia, *Poesia on line*, Castelvecchi, Roma 2001.
[1216] *Ibid*., p. 11.
[1217] *Ibid*., p. 10.
[1218] *Ibid*.
[1219] *Ibid*., p. 38.
[1220] Filippo Milani, "Interferenze informatiche nella poesia italiana contemporanea", *Between Journal*, anno IV, n. 8, 2014.
[1221] "I social media danno diritto di parola a legioni di imbecilli che prima parlavano solo al bar dopo un bicchiere di vino, senza danneggiare la collettività. Venivano subito messi a tacere, mentre ora hanno lo stesso diritto di parola di un Premio Nobel. E' l'invasione degli imbecilli". Discorso pronunciato in occasione del ricevimento della Laurea Honoris Causa a Torino, il 10 giugno 2015.
[1222] Mario Gerosa (a cura di), *Parla come navighi. Antologia della webletteratura italiana*, Edizioni Il Foglio, Livorno 2010.
[1223] http://kareninait.blogspot.com/ URL consultato il 9 maggio 2019.

composizione letteraria, dai reading alla scrittura collaborativa, dai collage fino a forme spettacolari, ma sterili, come *The First Poetry Space Shuttle Landing on Second Life*[1224] (2009). Si allontana parzialmente da questo discorso il poeta-pittore Raffaele Masucci che, in *Poema Notturno Rosso*,[1225] ha dato prova di un interessante lavoro di ricerca sulle interfacce applicato alle logiche del networking. In generale, dunque, sembrerebbe che in Italia gli Scrittori abbiano disdegnato la rete oppure se ne siano serviti per esportarvi la propria Arte, nel tentativo di elevare culturalmente quel nuovo e acerbo mezzo. In ogni caso sembra che né gli scrittori, né i critici, per la maggior parte, abbiano anche solo pensato che dal binomio letteratura e web sarebbe potuto nascere qualcosa di diverso dalla semplice rimediazione di forme letterarie tradizionali (emblematica a riguardo l'associazione poesia on line = siti web dedicati alla poesia).

Tuttavia, basta spostarsi dall'ambiente prettamente letterario a settori più generici, come quello artistico, o più specifici, come quello tecnico-informatico, e passare dal contesto istituzionale a quello underground per accorgersi che, in realtà, in Italia vi è stata un'ampia serie di progetti legati non alla web art (web come vetrina), ma alla net.art; anzi, l'Italia è stata, sotto molti punti di vista, all'avanguardia in questo ambito. Da ciò si evince che lo scenario sconfortante tratteggiato in precedenza è il frutto di una critica letteraria che, nella maggior parte dei casi, non ha saputo né cosa cercare, né dove cercare.

3.7.1. La net.art

Per quanto il networking sia alla base della net.art, questo fenomeno non si è limitato a celebrare la democraticità della rete, ma ha mirato a preservarla, denunciandone la deriva "imperialista", ovvero quei processi di controllo, repressione, chiusura, censura e commercializzazione che andavano profilandosi con l'ascesa della New Economy. Come ha osservato Domenico Quaranta:

> [la net.art] combina le tecniche di spaesamento e di comunicazione-guerriglia proprie delle avanguardie storiche con un uso spregiudicato e innovativo della comunicazione molti-a-molti e di Internet. […] Alla ricerca formale sulle nuove possibilità espressive ed estetiche offerte dalla rete si affiancano le grandi possibilità di azione collettiva messe a disposizione dal mezzo.[1226]

Rispetto al networking *tout court*, dunque, la net.art presenta un approccio attivista più marcato, che si riflette nell'adozione di soluzioni formali più radicali: nella net.art la rete è il medium, le tematiche legate alla rete, tra cui lo stesso "mito della rete", costituiscono i temi principali e i codici

[1224] Un video dimostrativo è visibile all'indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=E3zMgGMiUuw URL consultato il 9 maggio 2019.
[1225] Cfr. http://www.poesianumerica.net/istruzioni.htm. URL consultato il 9 maggio 2019.
[1226] Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*, Edizioni ready-made, Milano 2005, p. 7.

che sottendono tale medium (software, protocolli di trasmissione, siti web, browser, chat, MOO, mailing list, etc.) ne rappresentano il linguaggio in quanto "materia" stessa di cui è fatta internet (al di là della sua infrastruttura fisica). Per tale motivo è opportuno rimarcare, con Gregor Weichbrodt e Hannes Bajohr del collettivo 0x0a, le differenze tra *net literature* e *digital literature*:

> just as contemporary art draws a distinction between net art and digital art, one would be well advised to set apart net literature from digital literature. One is made up of snapshots of a cultural, linguistic and technological moment that changes at the speed with which memes and platforms emerge and disappear; the other comprises attempts to portray the organization of affects and the perception of the world through the Digital itself.[1227]

Dal mio punto di vista, tuttavia, non si tratta di fenomeni separati, in quanto la *net literature* può essere intesa come parte della categoria più ampia della *digital literature*.

Definita "l'ultima avanguardia artistica del Novecento e la prima del nuovo millennio",[1228] la net.art è stata leggendaria fin dalla sua nascita[1229] e, intelligentemente, ha provveduto ad alimentare la sua leggenda, con un'ironia tutta postmoderna, nella consapevolezza che solo così avrebbe potuto resistere "all'altro grande meccanismo di legittimazione dell'arte privata dell'aura: quello offerto dal Mercato e dal Museo".[1230] Come Jonathan Swift, i net artisti hanno avanzato una serie di "modeste proposte", con lo stesso tatto di un virus informatico.

Alle multinazionali che intendevano imporre l'*hi-tech*, essi hanno risposto con il *low tech* e il "do it yourself"; emblematico, a tal riguardo, il recupero "archeologico" (nel senso di archeologia dei media) di vecchi sistemi formali come lo standard ASCII (i 256 caratteri di testo che utilizziamo quotidianamente per scrivere): l'*ASCII Art*[1231] di Vuk Cosic, il quale era realmente un ex archeologo; l'*Hasciicam*[1232] (2000) del rasta-coder abruzzese Jaromil e le interfacce progettate da Jodi,[1233] il celebre duo composto da Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, sono esempi impossibili da ignorare. Come ha osservato Adrian Mackenzie, la poetica di Jodi può essere vista come "un abuso creativo di codice [in cui] gli 'errori' sporcano i confini tra interfaccia e codice mostrando che il codice è

[1227] ("Proprio come l'arte contemporanea traccia una distinzione tra la net art e la digital art, sarebbe auspicabile separare la net literature dalla digital literature. Una è costituita da istantanee di un momento culturale, linguistico e tecnologico che cambia alla velocità con cui i meme e le piattaforme emergono e scompaiono; l'altra comprende tentativi di ritrarre l'organizzazione degli affetti e la percezione del mondo attraverso il Digitale stesso". Traduzione mia). Hannes Bajohr, "Let it write: Contemporary Literature and the Fear of the Digital", *0x0a*, 24 novembre 2014 http://0x0a.li/en/schreibenlassen-gegenwartsliteratur-und-die-furcht-vorm-digitalen/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1228] Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 7.

[1229] È noto l'aneddoto per cui il termine "net.art" sarebbe derivato dall'unico frammento di senso compiuto all'interno di un messaggio di posta elettronica ricevuto da Vuk Cosic nel 1995.

[1230] Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 8.

[1231] Cfr. http://www.ljudmila.org/~vuk/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1232] HasciiCam è un software che produce video costituiti dai caratteri che compongono lo standard ASCII, i quali riproducono le immagini originali grazie alla densità dei caratteri. In tal modo è possibile trasmettere un video anche disponendo di una bassissima banda di connessione http://jaromil.dyne.org/journal/hasciicam.html URL consultato il 23 maggio 2019.

[1233] Cfr. http://wwwwwwwww.jodi.org/ URL consultato il 23 maggio 2019.

un'altra interfaccia, spesso meno visibile, ma comunque sempre concomitante."[1234] Nell'inscenare il "surrealismo dei formalismi",[1235] Jodi dimostra ancora una volta che "un'immagine è tanto il risultato dei vari codici che la interpretano, quanto il risultato delle intenzioni autoriali o della percezione del pubblico".[1236] Pubblico che è chiamato a partecipare criticamente e creativamente alla costruzione di senso dell'opera, spesso dovendo eseguire azioni particolari (come l'ispezione del codice sorgente). Al di là dei collegamenti esistenti tra queste forme espressive e tradizioni letterarie del passato, come la poesia concreta, le opere realizzate da questi net artisti rappresentano la prova più evidente che per fare arte digitale, anche ad altissimi livelli, non occorrono necessariamente strumentazioni costose o di ultima generazione: il sistema era stato così beffato dai "rifiuti tecnologici" (che tali non erano) riproposti dai "rifiuti della società" (che tali non erano).

3.7.2. La software art

Alle multinazionali che intendevano imporre metafore standard, uniformanti, rassicuranti perché basate su un medium familiare come quello cartaceo, i net artisti hanno risposto con la *software art*, vale a dire la realizzazione di programmi artistici perché svincolati dalle originarie logiche funzionali e operative.

Oltre agli esempi succitati, rientra in questa categoria *Zeropuntozero*[1237] (1999), l'unico software realizzato dagli italiani 0100101110101101.org, alias Eva e Franco Mattes: il codice è composto da sole tre righe e il programma non fa che provocare lo spegnimento del computer; come hanno osservato laconicamente gli autori: "people think it's an error, but that is actually its only function".[1238] Un altro esempio è rappresentato dalla *Form Art*[1239] ideata dall'artista russo Alexei Shulgin e ufficializzata nel luglio 1997 con la pubblicazione del concorso pubblico "Form Art Competition": la Form Art viene definita come una nuova "art form", formalistica, formale e basata sui form, vale a dire l'insieme degli elementi (campi di testo, pulsanti, menu a tendina, forme selezionabili, etc.) che, in una pagina web, consentono all'utente di inserire o selezionare informazioni e che, in questo particolare tipo di arte, vengono utilizzati per il loro valore formale o estetico piuttosto che come elementi funzionali. L'ironia pervade chiaramente ogni aspetto del progetto: Shulgin gioca con la lingua, con i linguaggi informatici e con l'idea di net.art come nuova avanguardia, scimmiottando le avanguardie astratte, da Piet Mondrian al costruttivismo passando

[1234] Cfr. Adrian Mackenzie, *Cutting Code: Software and Sociality*, Peter Lang, New York 2006, p. 38.
[1235] Cfr. Florian Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, Piet Zwart Institute 2005, p. 95 http://cramer.pleintekst.nl/00-recent/words_made_flesh/words_made_flesh.pdf URL consultato l'11 maggio 2018.
[1236] Cfr. Brett Stalbaum, "Aesthetic Conditions in Art on the Network: beyond representation to the relative speeds of hypertextual and conceptual implementations", *Switch*, vol. 4, n. 2, 1999 http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/brett/ URL consultato l'11 maggio 2018.
[1237] http://0100101110101101.org/0-0/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1238] ("La gente pensa che sia un errore, ma in realtà è la sua unica funzione". Traduzione mia). *Ibid*.
[1239] Cfr. http://anthology.rhizome.org/form-art URL consultato il 23 maggio 2019.

per Kazimir Severinovič Malevič. Tuttavia, va notato che molti dei lavori inviati al concorso rappresentavano autentici esercizi di virtuosismo, che rivelano alcune potenzialità impensate degli elementi "form", tra cui le possibilità di realizzare veri e propri disegni e videogiochi: ancora una volta, al web dell'*hi-tech*, dell'iperrealismo e del multimediale si contrappone un uso ingegnoso e stupefacente dei rifiuti raccolti sulle autostrade dell'informazione.

Un filone di ricerca molto fortunato è stato poi quello dei browser alternativi o "concettuali", inaugurato dal collettivo londinese I/O/D con *The Web Stalker*[1240] (1997), primo browser ad attaccare esplicitamente il concetto di usabilità[1241] e ad aprire una riflessione sul linguaggio di marcatura ipertestuale (l'HTML) e, per estensione, su tutti i linguaggi della rete, come portatori di senso e non come strumenti neutri al servizio dei contenuti. Per questo *Web Stalker* rappresenta un ponte tra la net.art e la software art, disciplina che, a partire dal 2001, metterà al centro lo studio degli algoritmi e dei software come oggetti culturali. Sulla stessa linea, nel 1999 Mark Napier ha realizzato *Riot*,[1242] il primo browser multiutente,[1243] in grado di sfidare e contraddire le scelte dell'utente con la stessa velocità con cui queste venivano intraprese, mentre nel 1995 il collettivo inglese Mongrel, con *National Heritage*,[1244] ha mescolato *software culture* e cultura di strada, prendendo in considerazione condizioni e bisogni sociali normalmente trascurati dai software commerciali. Questi esempi dimostrano che, per la software art, non esistono limiti formali; al di là delle variazioni, lo scopo rimane destabilizzare le convenzioni acquisite dall'utente, svelando l'arbitrarietà delle metafore e, di conseguenza, la portata culturale del codice. Allo stesso tempo, all'utente viene indicata anche un'altra strada: un utilizzo più "etico", creativo, artistico del codice stesso.

Alle multinazionali che intendevano imporre il *copyright*, evidentemente basato su concetti quali proprietà e originalità, i net artisti hanno risposto portando allo stremo il concetto di condivisione, caro alla filosofia *open source*, realizzando copie, plagi, contraffazioni e condivisioni estreme. Così, alla pura e semplice copia di un sito web, operazione eseguita per la prima volta da Cosic nel 1997,[1245] seguirono ben presto azioni volte alla modifica dei siti copiati, vere e proprie contraffazioni dunque, che non mancarono di suscitare scandalo, guadagnandosi spesso un'ampia eco mediatica: è il caso, ad esempio, delle parodie dei siti di importanti esponenti politici americani

[1240] Cfr. http://anthology.rhizome.org/the-web-stalker URL consultato il 23 maggio 2019.

[1241] *The Web Stalker* mostrava infatti la struttura del sito attraverso un'insolita mappa dinamica nella quale i documenti erano rappresentati da cerchi e i link da linee, enfatizzando così il flusso dei dati tra sito web e computer, un elemento solitamente celato dai browser funzionalistici dietro rappresentazioni più "stabili", volte a offrire all'utente dei contenuti preconfezionati e facili da usare.

[1242] http://www.marknapier.com/portfolio/riot/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1243] *Riot* visualizzava infatti, contemporaneamente, le pagine richieste al browser da diversi utenti nello stesso momento, sovrapponendo testi e immagini in un collage dinamico in cui tutti i collegamenti rimanevano attivi. La homepage del browser riportava la seguente descrizione: "Welcome to RIOT, the web's first multi-user browser. What you see is the merged content of the last three web pages that any RIOT user has surfed to. Jarring juxtapositions, automatic collage – create your own irony! RIOT is at once multi-user and anti-social – a darwinian environment in which content battles content for survival".

[1244] Cfr. http://v2.nl/archive/works/national-heritage URL consultato il 23 maggio 2019.

[1245] Il riferimento è alla nota operazione di clonazione del primo museo on line, il sito web della mostra *Documenta X* di Kassel.

effettuate dal gruppo Registered Trade Mark (®™ark) e dalla sua costola, Yes Men, che sviluppò persino un software, *Reamweaver*,[1246] per facilitare azioni di questo tipo.[1247] Allo stesso modo, gli italiani 01.org nel 1998 copiarono e modificarono il sito ufficiale del Vaticano,[1248] inserendovi frasi a sostegno dell'amore libero, delle droghe leggere, dei movimenti studenteschi e, in generale, del diritto alla disobbedienza civile ed elettronica. Il sito copiato era così simile all'originale che, per oltre un anno nessuno parve accorgersi dell'inganno.[1249] Gli Yes Men portarono questa tecnica alle sue estreme conseguenze, arrivando a spacciarsi per delegati ufficiali della WTO, di cui avevano copiato e falsificato il sito, in ben quattro conferenze internazionali e persino in televisione.

D'altra parte, anche gli 01.org, quando un curatore li scambiò per Jodi, non solo non chiarirono l'equivoco, ma realizzarono un'opera, *Forbidden*[1250] (2000), nello stile del duo belga-oladese; d'altronde gli artisti italiani avevano già dimostrato abilità nella costruzione di identità fittizie (si veda, ad esempio, *Darko Maver* (1998-1999),[1251] operazione ripetuta in modo speculare nel 2005 con *United We Stand,*[1252] film in stile blockbuster largamente pubblicizzato, ma a tutti gli effetti mai esistito. Se Jodi non dimostrò rancore nei confronti dei Mattes per il furto di identità, non può dirsi lo stesso per i net artisti iscritti al Korea Web Art Festival del 2001: in quella occasione, gli 01.org, con il consenso del curatore, si limitarono a invertire le opere pubblicate sul sito web dell'evento, in modo che ogni artista risultava l'autore di un'opera non sua. Questo gesto ebbe "conseguenze catastrofiche",[1253] al punto che i Mattes hanno chiamato quella che hanno giurato essere la loro ultima "'pure Net Art' piece" semplicemente *The K Thing*: il Ministro della Cultura coreano, infatti, cancellò il festival e molti dei partecipanti espressero risentimento nel dibattito *online* che ne seguì.

Le operazioni di copia e modifica non si limitarono ai siti web: quella che in gergo viene chiamata *patch* o *mod* era infatti una prassi molto diffusa, soprattutto in ambito videoludico (basti pensare alla *demoscene*).

In questi casi, l'hackeraggio avveniva su sistemi formali già esistenti, quali software, servizi, piattaforme, al fine di riflettere sul mezzo, sui suoi linguaggi, sulla sua ideologia, sulle sue potenzialità narrative, sui suoi meccanismi: le modifiche apportate da Jodi e Joan Leandre a popolari sparatutto[1254] e a giochi di corse automobilistiche,[1255] ad esempio, rappresentano notevoli casi in cui l'intento critico (la denuncia di meccanismi di gioco e di interfacce stereotipate) si accompagna a una ricerca estetica di grande raffinatezza, caratterizzata, come nel dada e nell'arte

[1246] Cfr. Marco Deseriis, "The Yes Men Split. Reamwaver", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 46.
[1247] *Reamweaver*, il cui nome è un chiaro riferimento al software commerciale per la realizzazione di siti web *Dreamweaver* della Adobe, consentiva di effettuare una copia di un sito e tenerne monitorati gli aggiornamenti, autorizzando nel contempo delle semplici modifiche dei contenuti.
[1248] Cfr. http://0100101110101101.org/vaticano-org/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1249] *Ibid*.
[1250] http://0100101110101101.org/forbidden/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1251] http://0100101110101101.org/darko-maver/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1252] http://0100101110101101.org/united-we-stand/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1253] Cfr. http://0100101110101101.org/the-k-thing/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1254] Cfr. Domenico Quaranta, "Jodi. Untitled Game", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 42.
[1255] Cfr. Domenico Quaranta, "Joan Leandre. retroYou r/C M0D series,", *ibid*., p. 32.

concettuale, dallo scarto tra la semplicità del gesto (piccole modifiche ad alcuni parametri, come la forza di gravità, ad esempio) e la forza e la complessità delle sue conseguenze. In questo modo, il limite tecnico, l'errore, diventava possibilità espressiva: come indica il titolo di un'altra opera di Jodi, *All Wrongs Reversed © 1982*[1256] (2004), il cui titolo è stato giustamente definito da Quaranta "un piccolo capolavoro di manipolazione linguistica nel suo ribaltare la sigla che identifica il diritto d'autore",[1257] tutti gli errori sono stati rovesciati, emendati, trasformati in "diritti" (*rights*) e in arte. Allo stesso modo, il popolare software di grafica Adobe Illustrator è stato trasformato, da Adrian Ward, in *Auto-illustrator*[1258] (2001), un programma che disobbedisce ai comandi dell'utente per seguire un proprio progetto creativo, mentre la piattaforma di annunci pubblicitari Google AdWords (oggi Google Ads) è stata utilizzata da Christophe Bruno, in *The Google Adwords Happening*[1259] (2002) per promuovere la poesia piuttosto che prodotti o servizi, svelando così il "Capitalismo Semantico Generalizzato"[1260] della rete. Google e i motori di ricerca in generale sono stati il bersaglio anche del gruppo austro-svizzero etoy, autore del celebre *Digital Hijack*[1261] del 1996, dimostrando così che la manipolazione dei flussi di informazione della rete non era proprietà esclusiva delle multinazionali, ma poteva essere effettuata anche dagli utenti.

Se queste opere non producevano alcun danno effettivo agli utenti, lo stesso non può dirsi per *downJones [sendMail]*[1262] (2002) degli [epidemiC], collettivo milanese nato ufficialmente nel 2001[1263] in occasione del festival d-i-n-a (*Digital Is Not Analog*) svoltosi a Bologna.

In realtà, anche in questo caso, il programma non comprometteva il sistema, ma si "limitava" ad alterare il funzionamento di uno dei servizi più utilizzati di internet, la posta elettronica, inserendo nelle e-mail frammenti di frasi[1264] tanto generiche da confondersi con il resto del testo, ma

[1256] Cfr. Domenico Quaranta, "Jodi, All Wrongs Reversed © 1982", *ibid*., p. 52.
[1257] *Ibid*.
[1258] Cfr. http://web.archive.org/web/20090403174208/http://swai.signwave.co.uk/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1259] http://www.iterature.com/adwords/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1260] *Ibid*.
[1261] Cfr. Domenico Quaranta, "etoy. Digital Hijack", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 78.
[1262] http://epidemic.ws/downjones/index.php URL consultato il 23 maggio 2019.
[1263] Il collettivo fu fondato da Luca Lampo e Flaminio Gualdoni ed era composto da dieci elementi (tra cui Massimo Ferronato, Nicola Del Vacchio, Giampaolo Capisani, Gaetano La Rosa e Michele Capararo) di formazioni diverse: vi erano infatti artisti, programmatori, neurologi, critici d'arte, pubblicitari e scrittori.
[1264] Il funzionamento del programma è stato illustrato dagli stessi [epidemiC] come segue: "è un programma molto semplice. All'invio, legge il testo della mail, cerca di capirne la lingua, conta le virgole nel messaggio, quando ne trova almeno tre, aggiunge una frase qualsiasi intercalata tra una virgola e l'altra a caso. Se non si verificano le condizioni 'lingua' e 'virgole', usa la lingua latina e/o un Post Scriptum". Vanni Brusadin, "Intervista agli epidemic", *epidemic*, s.d. http://epidemic.ws/downJones_press/Internet_News_IT.txt URL consultato il 23 maggio 2019.
Riportiamo di seguito una parte del codice del programma tratto da *Connessioni Leggendarie*, *op. cit*., p. 51:
Se riconosci lingua italiana usa.. */
$Virus_IT = array(
"ma non ne sono sicuro",
"ma credo di amarti",
"ma mi provoca dissenteria",
"anche se non ho capito nulla",
"anche se l'ultima volta ho mentito",
"credo sia un grave errore",
"verba manent scripta volant",
"a proposito, mi presti i tuoi collant");
/* Aggiungi dopo una virgola, a caso.. */

abbastanza efficaci da corrompere il senso del messaggio, generando straniamento e sorpresa da parte sia del mittente che del destinatario. *DownJones [sendMail]* emulava quindi il funzionamento di un virus, ma non agiva sul mezzo, bensì sul messaggio, smascherando il comune convincimento che un file sia corrotto solo se è illeggibile.

Come ha osservato Quaranta,[1265] l'idea alla base di questo pseudo-virus è "veramente pericolosa", in quanto realizza effettivamente il danno massimo che un virus informatico può compiere, vale a dire "intaccare una relazione umana, sia essa un rapporto di lavoro, personale o diplomatico". "Se un virus del genere venisse diffuso", continua Quaranta, "non saremmo più sicuri di nulla di quanto riceviamo. Mettendo in dubbio la fiducia degli utenti nell'inalterabilità dei dati, *downJones* rende evidente la centralità della comunicazione, e i pericoli derivanti da un'alterazione del suo flusso". Sarebbe tuttavia ingiusto parlare soltanto di "pericoli": come hanno affermato gli stessi [epidemiC],

> con downJones, prendiamo in considerazione l'ipotesi di funzioni semplici che, anziché danneggiare i dati, li "arricchiscono" impercettibilmente nel contenuto. Quel livello di contenuto che chiamiamo "comunicazione". […] È dannoso? È un virus? Non ne abbiamo idea, dipende dall'uso e dal contesto. […] In alcuni casi potrebbe produrre effetti virali nella comunicazione tra le persone. Si usano i dati per comunicare, ma non ci si interroga mai sull'integrità del contenuto-dati/comunicazione. […] Downjones è un "caso aperto" sia dal punto di vista tecnico sia da un punto di vista interpretativo. Potremmo immaginarlo in "modalità attivista", penso ai leggendari "linotipisti anarchici" spagnoli e veneziani che usavano il refuso e altri trucchi tipografici, per "deviare" i contenuti del giornale in cui lavoravano. […] downJones è un'idea semplice che risolvendosi in poche funzioni è facilmente "implementabile" ovunque si processino dei dati di testo. Dalle e-mail agli scontrini del supermercato. Sono solo ipotesi.[1266]

Un'altra strategia utilizzata frequentemente dai net artisti è consistita nella riappropriazione creativa di materiali altrui: famoso a tal riguardo il *net.art generator*[1267] con il quale Cornelia Sollfrank riuscì a ingannare un'intera giuria di un festival, attribuendo opere d'arte ottenute mescolando materiali e pezzi di codici rubati in rete a oltre 200 artiste inventate dalla stessa Sollfrank; successivamente, l'artista propose a tre programmatori di rielaborare il suo generatore, determinando così la nascita di altri tre *net.generator* molto diversi tra loro per concezione e risultati: come ha osservato Quaranta,

> interrogandosi sulla natura della net.art, sui suoi materiali e sulla possibilità, che il software offre, di automatizzare un atto creativo, net.art generator conferma ancora una volta che il lavoro di networking, il discorso critico e la creazione della leggenda sono tanto importanti quanto l'opera vera e propria. Altrimenti, basterebbe una macchina per rubare il lavoro ai net.artisti.[1268]

[1265] Domenico Quaranta, "[epidemiC]. DownJones sendMail", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 50.
[1266] Vanni Brusadin, "Intervista agli [epidemiC]", *cit*.
[1267] http://net.art-generator.com/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1268] Cfr. Domenico Quaranta, "Cornelia Sollfrank. Net.art generator", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 38.

Queste osservazioni riportano alla mente una famosa affermazione dell'artista Goran Djordjevic: "le copie sono più importanti degli originali, anche se non differiscono da loro. Le copie contengono non solo tutti i parametri del lavoro copiato, ma molto di più: l'idea stessa e l'atto del copiare".[1269]

Al tempo stesso, operazioni come *net.generator* o come l'affine *Hybris*[1270] (1998) degli 01.org dimostrano che la prassi ricombinante fa sì che spesso sia impossibile identificare l'originale, rendendo di fatto irrilevanti, o per lo meno irrisolvibili, gli interrogativi riguardo la paternità di un'opera e del concetto stesso di copia nell'ambiente digitale, un contesto in cui la riproduzione diviene la condizione stessa non solo del consumo, ma anche della produzione dell'informazione.[1271]

La rete ha quindi creato una paradossale situazione per cui si può parlare di "copia senza originale".[1272] Il terreno comune tra "Activism-Hacking-Artvism", riprendendo il titolo di una mostra curata da Bazzichelli svoltasi nel 2002 a Roma,[1273] risiede proprio nell'impegno per liberare la conoscenza dal regime di scarsità imposto artificiosamente dai detentori di marchi e brevetti su un bene (l'informazione digitale) infinitamente riproducibile.

Ciò che ha trasformato questo impegno in arte è stata la lucida consapevolezza dei meccanismi narrativi che soggiacciono al sistema dei media ("oggi più che mai la realtà sociale è interpretabile attraverso i meccanismi di costruzione dell'immaginario e [...] i processi economici e politici sono strettamente correlati alla rappresentazione mediatica di questa realtà"),[1274] da una parte, e l'appropriazione di tali meccanismi in maniera critica e creativa, dall'altra, al fine di "presentare un modo di fare informazione [e arte] al di fuori delle logiche di profitto, e di conseguenza un modo diverso di affrontare il presente".[1275]

Agendo all'interno dei circuiti mediatici e adottandone le strategie comunicative, gli artisti ne hanno svelato le grottesche e paradossali contraddizioni, tra cui la volontà di istituzionalizzare e sfruttare economicamente una forma d'arte, come la net.art, che proprio quelle logiche metteva in discussione. Si spiegano così provocazioni come *net.art Consultants*[1276] (1999) dell'inglese Heath Bunting, una piattaforma che consentiva all'utente di donare un'opera di net.art a un'istituzione d'arte (tra le donazioni figuravano Google e la stessa piattaforma *net.art Consultants*) o *[V]ote-auction*,[1277] piattaforma ideata dal gruppo austriaco Ubermorgen in occasione delle presidenziali USA del 2000, che offriva la possibilità di mettere all'asta i voti dei cittadini americani al miglior offerente, all'insegna del provocatorio slogan "avvicinare il capitalismo e la democrazia".

[1269] *Ibid*., p. 56.

[1270] http://0100101110101101.org/hybrids/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1271] La semplice navigazione costituisce difatti già di per sé una forma di appropriazione, dal momento che i browser copiano sul computer degli utenti gran parte dei contenuti dei siti web visitati e, per giunta, tali contenuti sono facilmente recuperabili, e manipolabili, anche in modalità offline.

[1272] Cfr. Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 56.

[1273] http://www.strano.net/bazzichelli/aha_project.htm URL consultato il 23 maggio 2019.

[1274] *Ibid.*

[1275] *Ibid.*

[1276] Cfr. Domenico Quaranta, "Heath Bunting. net.art Consultants", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 36.

[1277] Cfr. Marco Deseriis, "Ubermorgen. [V]ote-auction", *ibid*., p. 100.

Gli 01.org si spinsero ancora oltre con il progetto di condivisione estrema *Life Sharing*[1278] (2001-2003), che rendeva liberamente accessibili a chiunque non solo tutti i file, e-mail incluse, del loro computer "personale", ma anche la loro stessa posizione, trasmessa più volte al giorno dagli stessi artisti attraverso un trasmettitore GPS. Come ha osservato Marco Deseriis,[1279] si trattava, evidentemente, di una radicalizzazione concettuale dei sistemi di condivisione dei file peer-to-peer ("Life Sharing" è l'anagramma di "File Sharing") e di un certo modo di "stare in rete" che iniziava a manifestarsi in quel periodo con l'esplosione dei fenomeni delle homepage e, successivamente, dei blog personali; per questo *Life Sharing* venne definito come un caso eclatante di "nudismo dei dati" o di "pornografia astratta", che sostituiva il voyeurismo dei *data bodies* a quello dei corpi di carne.

Alle multinazionali che dicevano "what you see is what you get", i net artisti hanno risposto "what you write/do is what you get", in quanto la passività conduce a vedere attraverso gli occhi di qualcun altro e a ottenere ciò che qualcun altro vuole che si ottenga.

Alle multinazionali che promettevano sicurezza e trasparenza, i net artisti hanno risposto dimostrando che quei concetti non erano che illusioni, che anzi lo standard aumenta e non diminuisce la possibilità di contagio[1280] e non esiste niente di meno trasparente di un'interfaccia o di un software proprietario, poiché essi sono strumenti di potere, espressioni di culture.

Infine, alle multinazionali e ai media che insistevano sul concetto di "società delle immagini", i net artisti hanno dimostrato che, al contrario, la scrittura continuava ad avere un ruolo centrale all'interno della comunicazione in rete, in quanto "tutto, anche le immagini di un computer, ha alla sua base un testo scritto";[1281] dunque, proprio attraverso quel testo, sarebbe stato possibile opporsi alla riduzione di ogni cosa in bit e preservare il "bug dell'umanità" nella sua irriducibile complessità; come ha affermato Adrian Ward:

> credo che dovremmo incorporare la nostra soggettività nei sistemi automatici, piuttosto che cercare ingenuamente di far sì che un robot abbia un proprio progetto creativo. Molti di noi lo fanno un giorno sì e un giorno no. Lo chiamiamo programmare.[1282]

[1278] http://0100101110101101.org/life-sharing/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1279] Marco Deseriis, "0100101110101101.org. Life Sharing", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie.*, *cit*., p. 98.

[1280] "As in the biological context, where the genetic diversity of a population decreases the chances of total destruction by viral infection or diseases, the diversity of software systems in a network environment limits the destructive potential of computer viruses". Dalla voce "Computer Virus" in *Glossary*, digitalcraft.org 2004 http://www.digitalcraft.org/iloveyou/glossary.htm URL consultato il 23 maggio 2019.

[1281] Gaetano La Rosa, "Il poliziotto virtuale", *epidemic*, s.d. http://www.epidemic.ws/sbirro.html URL consultato il 23 maggio 2019.

[1282] Cfr. Marco Deseriis, "Adrian Ward. Auto-Illustrator", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 48.

3.7.3. La virus art

Tra le forme più avanzate della programmazione vi è la scrittura di virus. Formalmente, un virus è un programma in grado di modificarne altri includendovi una copia di se stesso: come i virus biologici, dunque, anche quelli informatici hanno come unico scopo quello di sopravvivere, vale a dire preservare, replicandole e diffondendole, le informazioni che contengono.

Come è noto, Burroughs fu tra i primi ad affermare, al di là di metafora, che il linguaggio stesso è un virus;[1283] tale assunto è stato ribadito, tra gli altri, da Cramer ("since computer viruses are constructs of contagious instruction/codes, they in turn reveal the contagious virulence of language")[1284] e da Alessandro Ludovico in occasione di "I love you [rev.eng] (2002-2006)",[1285] prima mostra internazionale dedicata al fenomeno dei virus informatici:

> if we compare the way personal computers send signs and information to the net with the way human nerves and brain do the same thing, we may well compare viruses and their ways of collecting and generating information to the way we produce language. This should open new insights on the notion of the role computer viruses play, and of their very nature, as a form of language.[1286]

I virus sono dunque linguaggi nati da un approccio estetico alla programmazione: chi scrive virus sceglie infatti non "di adoperare la tecnologia più sofisticata, ma di lavorare in modo sofisticato sulla tecnologia",.[1287] facendo della programmazione non più un mezzo per produrre arte, ma arte in sé. In virtù della sua elevata complessità, dunque, la scrittura di virus può essere considerata "la forma di arte tecnologica più avanzata nata dalla rete e nella rete".[1288] Pertanto, un virus è prima di tutto "un manifesto di ingegno"[1289] del suo autore, il quale, come ha acutamente osservato Flaminio Gualdoni degli [epidemiC], è dotato non solo di abilità tecnica, curiosità e creatività fuori dal comune, ma anche di una lucidità concettuale, "ovvero, la capacità astrattiva di pensare al codice in essenza: si potrebbe dire, come eidòs":[1290]

[1283] "I have frequently spoken of word and image as viruses or as acting as viruses, and this is not an allegorical comparison". William S. Burroughs. *Electronic Revolution*, Expanded Media Edition, Bonn 1982, p. 59.

[1284] ("Poiché i virus informatici sono costrutti di istruzioni/codici contagiosi, rivelano a loro volta la virulenza contagiosa del linguaggio". Traduzione mia). Florian Cramer, "Language, a Virus?", saggio presentato in occasione della mostra I Love You [rev.eng], Francoforte 2002 http://www.digitalcraft.org/iloveyou/catalogue_florian_cramer_language.htm URL consultato il 23 maggio 2019.

[1285] Cfr. http://www.digitalcraft.org/iloveyou/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1286] ("Se confrontiamo il modo in cui i personal computer inviano segnali e informazioni alla rete con il modo in cui i nervi umani e il cervello fanno la stessa cosa, possiamo paragonare i virus e il loro modo di raccogliere e generare informazioni al modo in cui noi produciamo il linguaggio. Ciò dovrebbe aprire nuove riflessioni sul ruolo svolto dai virus informatici e sulla loro vera natura, vale a dire una forma di linguaggio". Traduzione mia). Alessandro Ludovico, "Virus Charms and self-creating codes" http://www.digitalcraft.org/iloveyou/catalogue_alessandro_ludovico_virus_charms.htm URL consultato il 23 maggio 2019.

[1287] Massimo Ferronato, "La scena VX", *epidemic*, 16 maggio 2001 http://www.epidemic.ws/_max.html URL consultato il 24 maggio 2019.

[1288] Gaetano La Rosa, "Il poliziotto virtuale", *cit*.

[1289] Massimo Ferronato, "La scena VX", *cit*.

[1290] Flaminio Gualdoni, "Estetica del codice sorgente, per dire", *epidemic*, s.d. http://www.epidemic.ws/fg.html URL

> il virus è fatto da un signore che non solo sa il codice, perché ha maestria, ma diventa parte stessa del codice, sostanza capace di generare: in altro campo chiamasi creatività. La sua demiurgia è quella stessa del dio che sì, può anche giocare a dadi (n'abolira jamais le hasard). Non lo fa per noi. Il suo dialogo è con il codice stesso, con se stesso nel codice. Il dio che il settimo giorno non riposa, ma gioca: e per giocare si racconta che quel congegno così perfetto, solo volendo, può deragliare dalle proprie leggi.[1291]

Non a caso, gli [epidemiC] esordirono, in occasione del festival d-i-n-a, proprio con un manifesto sulla bellezza del codice sorgente, dal significativo titolo *VIRII VIRUS VIREN VIRY*.[1292] Per utilizzare ancora le parole di Gualdoni:

> l'arte - l'avanguardia - comincia a sentirsi davvero dotata di verità intrinseca […] quando comincia a pensare di sé, e a dire di sé, in termini di autonomia [...] Dunque, abbiamo un codice, il quale serve a qualcosa, che inizia a divenire consapevole di essere bello in sé, che può giocare con se stesso.[1293]

Neanche questa insistenza sul gioco è casuale: il gioco è qui da intendersi nei termini di quell'"act gratuit" caro a Swift, Villiers de L'Isle-Adam, André Gide e ad altri esponenti del *black humour*, raffinata quanto complessa manifestazione della "révolte supérieure de l'esprit".[1294] Questo atto, quindi, è gratuito sia perché "il godimento, la bellezza possibile, si genera e viene fruita […] dall'autore e basta",[1295] e ciò rappresenta uno dei motivi per cui i virus sono, nella maggior parte dei casi, anonimi (l'altro motivo risiede, evidentemente, nello sfuggire ad azioni penali), sia perché lo sforzo intellettuale è qui impiegato per produrre qualcosa che non solo è gratuita, ma che non può nemmeno essere trasformata in denaro. "Ecco un caso perfetto di intreccio tra scandalo e ricerca":[1296] come ha affermato Gualdoni, "anche la morale del web, così sanamente moderna e utilitaria, si ritrae inorridita, di fronte allo scandalo, all'iconoclastia: al Male".[1297]

Capiamo allora perché, nonostante l'etimologia del termine "virus" rimandi ad accezioni tutt'altro che negative[1298] e benché il virus testi la permeabilità della rete, determinandone, di fatto, una maggiore sicurezza e affidabilità,[1299] esso sia generalmente, e indiscriminatamente, associato ad

consultato il 24 maggio 2019.

[1291] *Ibid*.

[1292] http://www.epidemic.ws/print.html. URL consultato il 24 maggio 2019.

[1293] Flaminio Gualdoni, "Estetica del codice sorgente, per dire", *cit*.

[1294] ("Una rivolta superiore dello spirito". Traduzione mia). André Breton , *Anthologie de l'humour noir*, J.J. Pauvert, Parigi 1966, p. 14.

[1295] Flaminio Gualdoni, "Estetica del codice sorgente, per dire", *cit*.

[1296] *Ibid*.

[1297] *Ibid*.

[1298] Il termine, di derivazione latina, rimanda infatti sia a "vis" (forza, vigore, energia, efficacia), sia a "viresco" (verdeggiare, fiorire, essere vigoroso). Cfr. http://www.edueda.net/index.php?title=Bocconi_Brand_Virus URL consultato il 24 maggio 2019.

[1299] "[Il virus] è l'anomalia rispetto alla norma, ma allo stesso tempo della norma, della sua esistenza, è conferma e amplificazione, come tutti i meccanismi che simbolizziamo nell'aspetto dell'ombra, del doppio altro. È il punto in cui il metodo, trovando la propria falsificazione, trova la propria stessa ratifica. È barare al gioco, ma perché la partita è in corso, e la *règle du jeu* è accettata con la massima serietà: in qualche modo, essa ne viene santificata".

agenti patogeni emissari del danno: il virus è "un mostrum",[1300] è "l'anomalia rispetto alla norma",[1301] è "uno ' straniero' sul nostro computer, una specie di immigrato senza permesso di soggiorno. Una diversità incontrollabile".[1302]

"Viruses are an electronic form of graffiti":[1303] il virus è un medium in grado non solo di diffondere il nome, e con esso la valenza, del suo ideatore, ma anche e soprattutto il suo messaggio, scomodo poiché proviene dalla controcultura. Un virus, infatti, non è mai solo un virus, ma rappresenta "l'irruzione del sociale in ciò che di più sociale esiste: la rete",[1304] anzi, il virus stesso è "la prova ontologica dell'esistenza della rete".[1305] Un virus, qualunque virus, rappresenta pertanto "'l'egemonia del comune' nella rete",[1306] "una forma di contropotere globale, forma generalmente pre-politica, ma che si oppone ai poteri forti, li riequilibra, li scompagina e li riassembla".[1307] Gli scrittori di virus rivendicano il diritto allo scambio non mediato dal denaro, alla non riduzione degli utenti a semplici consumatori, a un cosciente collettivo non riconducibile all'atto del consumo:

> è il sogno della democrazia del mezzo, del cervello che conta più della macchina [...] del possesso attualistico di tutta la memoria che c'è perché è tutta lì, senza gerarchie, come un oceano che è meglio del labirinto di Borges. [1308]

3.7.4. I codework

Al di là delle implicazioni politiche e sociali, è opportuno ribadire che i linguaggi di programmazione sono, appunto, linguaggi, dotati di una propria sintassi, di un determinato lessico, di regole semantiche e di forme ritmiche e metriche. Questi linguaggi, per quanto concepiti per comunicare con i computer, vale a dire per impartire loro una serie di istruzioni e comandi, esprimono in ogni caso le intenzioni (le idee, la logica) e lo stile degli utilizzatori, da cui la giusta osservazione di Ward menzionata in precedenza. Quando quest'ultima dimensione prevale su quella prettamente funzionale, quando cioè il linguaggio torna "ad abbeverarsi all'imperfezione, alla polisemia, alla pluralità",[1309] quando, in ultima analisi, la funzione poetica del linguaggio prevale su quella referenziale o fatica, non stiamo più parlando di informatica *tout court*, ma di letteratura:

Flaminio Gualdoni, "Estetica del codice sorgente, per dire", *cit*.

[1300] *Ibid*.

[1301] *Ibid*.

[1302] Vanni Brusadin, "Intervista agli epidemic", *cit*.

[1303] Celebre frase attribuita a Hellraiser, membro del gruppo Phalcon/Skism e fondatore della rivista elettronica per progettatori di virus *40Hex*. Cfr. Julian Dibbell, "Viruses Are Good for You", *Wired*, 2 gennaio 1995 http://www.wired.com/1995/02/viruses/ URL consultato il 24 maggio 2019.

[1304] Giampaolo Capisani, "Un virus si aggira per la rete", *epidemic*, s.d. http://www.epidemic.ws/gp.html URL consultato il 24 maggio 2019.

[1305] Gaetano La Rosa, "Il poliziotto virtuale", *cit*.

[1306] Giampaolo Capisani, "Un virus si aggira per la rete", *cit*.

[1307] *Ibid*.

[1308] Flaminio Gualdoni, "Estetica del codice sorgente, per dire", *cit*.

[1309] Francesco Aprile, "Computer Poems. dall'archeologia al *source code poetry*", *Digicult*, s.d. http://digicult.it/it/articles/computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/ URL consultato il 24 maggio 2019.

come i poeti-matematici dell'Oulipo, così gli artigiani del linguaggio, o poeti del codice, trasformano i vincoli strutturali in possibilità creative. Come ha osservato Paola Carbone, "se la letteratura ha sempre perseguito l'obiettivo di una mimesi del prodotto (letteratura realista) o del processo (letteratura postmoderna, metanarrativa), qui l'attenzione è attirata sulla mimesi del mezzo di comunicazione, e quindi sull'interazione tra uomo e macchina".[1310]

Nel 2001, il già citato poeta, critico, musicista e artista statunitense Alan Sondheim ha definito "codework"[1311] le opere che utilizzano il codice informatico come medium estetico, retorico ed espressivo, individuandone tre macro-categorie in base alle modalità con cui il codice viene rivelato nel testo di interfaccia.

Il livello più superficiale, che nella metafora di Sondheim corrisponde alle foglie e alle efflorescenze di un albero, è occupato da quelle opere che utilizzano soltanto l'estetica dei linguaggi informatici, realizzando così un "creolo",[1312] un ibrido di linguaggio informatico e naturale. Uno degli esempi più noti riconducibili a questa categoria è il *m[ez]ang.elle*, linguaggio inventato dalla scrittrice australiana mez (Mary Anne Breeze), la quale ne ha illustrato così le finalità:

> 2 uze computer kode kon.[e]vent.ionz spliced with irc emoticons and ab[scess]breviations….
> 2 spout punctu[rez]ationz reappropri.[s]ated in2 sentence schematics….
> 2 illustrate the x.pansion of software potentialities of co:d][iscours][e in an environment x.clusively reliant on it.[1313]

Nel *m[ez]ang.elle* elementi tipici dei linguaggio formali, come le parentesi quadre e i due punti, sono innestati nel linguaggio informale del gergo internettiano al fine di moltiplicare semanticamente il valore di ogni segno e dunque interrompere la linearità del linguaggio naturale: il codice è quindi tradotto nel suo opposto e usato per disturbare, disorientare e straniare il lettore. Tali innesti, inoltre, non sembrano provenire dall'esterno, quanto auto-generarsi dall'interno di questo

[1310] Paola Carbone, "Storia della letteratura elettronica. 3. Codework, ovvero il codice macchina come ready-made", *Il sole 24 ore*, 7 novembre 2011 http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com/2011/11/07/storia-della-letteratura-elettronica-by-paola-carbone-3-codework-ovvero-il-codice-macchina-come-read/ URL consultato il 24 maggio 2019.

[1311] Alan Sondheim, "Introduction: Codework", *ABR*, vol. 22 n. 6, settembre/ottobre 2001 http://litline.org/ABR/issues/Volume22/Issue6/sondheim.pdf URL consultato l'11 maggio 2018.

[1312] Riguardo all'esatta natura dei codici linguistici prodotti da questo tipo di sperimentazioni, i critici sono discordanti. Alcuni, come Hayles, li definiscono "creoli", ovvero nuove lingue costruite dalla mescolanza di altre lingue; in particolare Cramer ha parlato di "creoli post-combinatori". Altri, come Cayley, li interpretano come gerghi specifici di un singolo autore che non acquisiscono lo status di lingua in quanto non si originano dalla combinazione di lingue parlate da popolazioni umane e non comportano la nascita di una collettività linguistica che parla tale gergo. Cfr. Katherine N. Hayles, "Metaphoric Networks in Lexia to Perplexia", *Electronic Book Review*, 19 aprile 2005 http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/creole. Cfr. Florian Cramer, "Combinatory Poetry and Literature in the Internet", *dvara*, 2000, pp. 1-5 http://www.dvara.net/hk/combinatory_poetry.pdf. Cfr. John Cayley, "The Code is not the Text, (unless it is the Text)", *Electronic Book Review*, 10 settembre 2002 http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal URL consultati l'11 maggio 2018.

[1313] A titolo esemplificativo riportiamo un tentativo di traduzione: "usare le convenzioni/eventi del codice informatico in combinazione con emoticon e abbreviazioni/ascessi da chat..."; "spruzzare punteggiature/punture riappropriate/sazie in schemi di frasi..."; "illustrare l'espansione delle potenzialità del software del codice/discorso in un ambiente dipendente esclusivamente da esso". Mary Anne Breeze, "The Data Bleeding Texts", *Netwurkerz*, 2001 http://netwurkerz.de/mez/datableed/complete/index.htm URL consultato l'11 maggio 2018.

linguaggio in cui confluiscono caos e istruzioni, contrazione ed espansione, regolarità e irregolarità, convenzioni e neologismi. Il *m[ez]ang.elle* si comporta quindi come un software verbale metaforicamente ricorsivo in quanto processa se stesso nel riflettere sul suo status di "dichiarazioni eseguibili".[1314] Questa categoria di codework, dunque, non richiede conoscenze tecniche approfondite in quanto si avvale di "pseudo-codice": le convenzioni informatiche vengono cioè impiegate esclusivamente dal punto di vista estetico. Queste opere non sono quindi direttamente eseguibili dalla macchina (sono cioè *broke code*), in quanto sono concepite per girare non in un computer, ma nell"immaginazione umana (in questo senso Cramer ha definito i *net.wurkz* espressione del "realismo fantastico di internet").[1315] La disfunzionalità presente in questa tipologia di codework è pertanto di tipo "ludico"[1316] in quanto volta a esaltare la creatività degli autori e l'autonomia, o nuova funzionalità, acquisita dal linguaggio. Nel fondere linguaggio umano e macchinico,[1317] i codework inducono a riflettere sull'incidenza della tecnologia nel nostro modo di esprimerci e di percepire il mondo, aspetti questi dei quali spesso non abbiamo consapevolezza: i tagli apportati dagli innesti del codice nel tessuto dei testi di mez, ad esempio, sono visibili, pulsanti, come a voler significare che il conflitto tra pensiero umano e logica del computer è intrinseco e irrisolvibile.[1318] Il *m[ez]ang.elle* evidenzia inoltre un'altra caratteristica intrinseca dei codework: il loro essere "moderni ready-made"[1319] in quanto la materia prima di cui sono composti non viene sintetizzata in laboratorio, ma scorre abbondantemente nei computer e nelle reti.

Alla seconda categoria individuata da Sondheim, che corrisponde ai rami dell'albero semi-nascosti dalle foglie, appartengono quelle opere in cui il codice sommerso invade la superficie, rendendo illeggibile o difficilmente leggibile il testo di interfaccia. È il caso, ad esempio, delle opere realizzate da Ted Warnell,[1320] di *Code scares me*[1321] (2001) di Jessica Loseby e di *A Web Browser's Diary*,[1322] singolare opera realizzata da Bilgé Kimyonok per l'edizione del 2014 del contest

[1314] Espressione tratta da un verso di un codework di mez del 2003. Cfr. Florian Cramer, *Exe.Cut[Up]Able Statements: The Insistence of Code*, 2003 http://traumawien.at/stuff/theory/executable_statements.pdf URL consultato l'11 maggio 2018.
[1315] Cfr. Florian Cramer, *Words Made Flesh*, *op. cit.*, p. 119.
[1316] Cfr. Marie-Laure Ryan, "Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art", *op. cit*.
[1317] Come principio estetico, il "macchinico", nel senso deleuziano del termine, è associato "con il processo piuttosto che con l'oggetto, con la dinamica piuttosto che con la finalità, con l'instabilità anziché con la permanenza, con la comunicazione invece che con la rappresentazione, con l'azione e con il gioco. L'estetica del macchinico non si preoccupa dei risultati o delle intenzioni delle pratiche artistiche, ma delle traduzioni e trasformazioni che avvengono nell'assemblaggio macchinico". Andreas Broeckmann, "Remove the controls", *Zkp*, n. 4, 1997.
[1318] La "fusione dolorosa" inscenata da mez ricorda le suggestioni espresse da David Cronenberg in film come *eXistenZ* (1999): i due autori sembrano suggerire che, quando il rapporto tra umani e media diventa osmotico, il contagio può farsi bidirezionale e colpire quindi non più solo il sistema informatico, ma anche lo stesso essere umano. Uscendo dalla finzione, l'incidenza della logica informatica nel nostro modo di esprimerci può essere ravvisata, banalmente, da espressioni come "googlare", "postare", "linkare", oggi piuttosto diffuse (per non parlare di quelle, più di nicchia, parlate ad esempio dalle comunità di videogiocatori) e che denotano, tra l'altro, l'assoluta predominanza della lingua inglese in relazione ai linguaggi informatici.
[1319] Cfr. Rita Raley, "Interferences: [Net.Writing] and the Practice of Codework", *Electronic Book Review*, 9 settembre 2002 http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/net.writing URL consultato l'11 maggio 2018.
[1320] Cfr. https://warnell.com/ URL consultato il 26 maggio 2019.
[1321] http://www.rssgallery.com/pages/code.htm URL consultato l'11 maggio 2018.
[1322] http://louphole.com/divers/A%20Browser's%20Diary.html URL consultato l'11 maggio 2018.

NaNoGenMo:[1323] ispirandosi al racconto *Le memorie di un pazzo* di Nikolaj Vasil'evič Gogol', Kimyonok ha reso visivamente evidente la progressiva perdita della ragione di un *web crawler* (un bot progettato per seguire i link trovati nelle pagine web) stanco di eseguire ripetitivi copia-incolla attraverso una serie di errori di formattazione che rendono di fatto largamente illeggibili i paragrafi finali. Ciò che è comunemente considerato sintomo di un malfunzionamento di un sistema, la "pazzia" o il virus, viene quindi in questo caso rovesciato nel suo opposto in quanto il bot, nel ribellarsi alle regole imposte dall'alto, elaborandone delle nuove,[1324] ha dimostrato di aver acquisito intelligenza e consapevolezza. In questo senso, i *glitch* del linguaggio sono da intendersi non come errori, ma come la voce più "intima" e "vera" di una macchina che non è più tale, in quanto è proprio il malfunzionamento a distinguere gli esseri umani dalle macchine. In questo rovesciamento straniante è dunque possibile leggere non tanto la progressiva umanizzazione delle macchine, quanto una ben più preoccupante disumanizzazione degli esseri umani, che parte proprio da un utilizzo acritico, automatico, del linguaggio, fondamentale interfaccia con il mondo.

Tra queste due categorie di codework si inserisce quella che è considerata una delle opere più rilevanti della letteratura elettronica: *Lexia to Perplexia*[1325] (2000) di Talan Memmott. L'opera si configura come una ricca e complessa esplorazione delle relazioni tra coscienza umana e fenomenologia della rete realizzata mediante un creolo di linguaggio naturale e informatico e diverse metafore di interfaccia, per cui i concetti sono espressi sia attraverso le parole e le immagini, sia mediante i comportamenti delle interfacce stesse.

Come ha suggerito l'autore,[1326] la metodologia alla base del processo compositivo è implicitamente riportata nel titolo dell'opera, che indica il passaggio dalla lessia, e dunque da "lexical, authorial texts",[1327] a una narrazione che si basa su eventi inaspettati ("a melange of disparate media and intentions")[1328] che creano perplessità nel lettore. Come abbiamo visto, infatti, gli sviluppi tecnologici occorsi verso la fine degli anni Novanta hanno determinato la realizzazione di ambienti immersivi, dinamici e performanti, per cui "l'attenzione, che un tempo era riservata alla

[1323] http://nanogenmo.github.io/ URL consultato l'11 maggio 2018.

[1324] Che il codice, la parola, possa "farsi carne" generando una materia autonoma che sfugge dal controllo del suo creatore è tra le paure (e in certi casi speranze) più antiche dell'essere umano. Questo concetto è alla base del già citato saggio di Cramer *Words Made Flesh* in cui lo studioso sottolinea lo stretto legame tra tecnologia e magia, accomunate in primo luogo dall'utilizzo di testi eseguibili e linguaggi formali in grado di modificare la materia (tra i vari esempi, Cramer menziona gli incantesimi, la Cabala, i primi passi del Vangelo di Giovanni e la leggenda del Golem). Tuttavia, quella di una macchina in grado di trascendere i formalismi e definire le sue proprie regole – tra le principali idee alla base dell'intelligenza artificiale – è considerata da Cramer un'utopia, una "speranza magica" dominata da "immaginazione culturale e fantasmi", che avvalora la tesi che il software sia prima di tutto una pratica culturale, composta non solo da algoritmi o da macchine (reali o immaginarie), ma anche da interazione umana (nel senso generale di appropriazione culturale) e immaginazione speculativa. Cfr. Florian Cramer, *Words Made Flesh*, *op. cit.*

[1325] http://collection.eliterature.org/1/works/memmott__lexia_to_perplexia/l2p_app/plex/indo.html URL consultato il 26 maggio 2019.

[1326] Talan Memmott, "Author Description", *Electronic Literature Collection*, vol. 1, s.d. http://collection.eliterature.org/1/works/memmott__lexia_to_perplexia/l2p_app/plex/appendix-1.html URL consultato il 26 maggio 2019.

[1327] ("Testi lessicali, autoriali". Traduzione mia). *Ibid*.

[1328] ("Un assemblaggio di media e intenti eterogenei". Traduzione mia). *Ibid*.

strutturazione delle informazioni attraverso la rete di lessie (ipertesto), si [è] sposta[ta] verso le modalità di fruizione dei contenuti da parte degli utenti".[1329] In tal modo, come ha osservato Hayles, "the action of choosing that first-generation hypertext theory attributed solely to the reader here becomes a distributed function enacted partly by the reader but also partly by the machine".[1330] Potremmo dunque considerare *Lexia to Perplexia* come un "manifesto della labilità", finalmente riconosciuta non come un incidente o una scelta, ma come l'essenza stessa del digitale: come le opere elettroniche non sono prodotti tangibili e immutabili, ma dipendono dal contesto tecnico in cui sono immesse, così i fruitori che utilizzano i terminali come principale mezzo di comunicazione non sono più identità ben definite, chiuse e protette dall'esterno, ma diventano "permeable membrane through which information flows",[1331] non più *self*, ma *Cell.f*, nuove entità postumane che non possono essere separate dalle tecnologie informatiche (*I-terminals*) che, come ha osservato Hayles, "more than expressing, co-create them".[1332] La soggettività, allora, diventa "the product of recursive cycles between humans and intelligent machines",[1333] da cui l'utilizzo di un linguaggio ibrido, segno di un'infezione irreversibile, e difatti "reading becomes a cyborg activity, a practice that involves both human and non-human cognisers":[1334]

> interpolated into the circuit, we metamorphose from individual interiorized subjectivities to actors exercising agency within extended cognitive systems that include nonhuman actors. [...] In this posthuman conjunction, bodies of texts and bodies of subjects evolve together in complex configurations that carry along the past even as they arc toward an open and unknown future.[1335]

La "perplessità" a cui si riferisce il titolo, dunque, allude sia all'impossibilità, da parte di autore e lettore, di prevedere le attualizzazioni dei propri testi (torniamo così alle già analizzate figure di meta-autore e meta-autore determinate dalla labilità informatica), sia a uno stato mentale (la consapevolezza del mezzo che si sta utilizzando e della nuova identità) di cui oggi più che mai il Cell.f ha bisogno "per non farsi fagocitare nell'imbuto (*funnels*) della rete".[1336] Come ha osservato Riva, inoltre,

[1329] Paola Carbone, "Storia della letteratura elettronica", *cit*.
[1330] ("L'azione di scegliere, che i teorici dell'ipertesto della prima generazione hanno attribuito unicamente al lettore, diventa ora una funzione distribuita, esercitata in parte dal lettore, ma anche, in parte, dalla macchina". Traduzione mia). Katherine N. Hayles, "Metaphoric Networks in Lexia to Perplexia", *op. cit.*
[1331] ("Una membrana permeabile attraverso cui scorre l'informazione". Traduzione mia). *Ibid*.
[1332] ("Più che esprimerle, le co-creano". Traduzione mia). *Ibid*.
[1333] ("Il prodotto di cicli ricorsivi tra esseri umani e macchine intelligenti". Traduzione mia). *Ibid*.
[1334] ("La lettura diventa un'attività cyborg, una pratica che coinvolge sia i sistemi umani che quelli non umani". Traduzione mia). *Ibid*.
[1335] ("Interpolati nel circuito, noi mutiamo da singole soggettività interiorizzate ad attori che agiscono all'interno di sistemi cognitivi estesi che includono attori non umani. [...] In questa congiunzione postumana, corpi di testi e corpi di soggetti si evolvono insieme in configurazioni complesse che portano con sé il passato anche mentre si dirigono verso un futuro aperto e sconosciuto". Traduzione mia). *Ibid*.
[1336] Paola Carbone, "Storia della letteratura elettronica", *cit*.

> Memmott sembra invertire l'ottica tra linguaggio e codice invitando a *leggere* il codice *procedurale* come scrittura metaforica che produce senso e, viceversa, a cogliere il senso *operativo* del codice linguistico. E a com-prendere queste due (quattro) dimensioni (segno-immagine-affetto-azione) in osmosi (o ibridazione) tra loro, nella loro "reincorporazione" o "ricodificazione" reciproca nel medium digitale.[1337]

Nei neologismi grammatologico-visivi coniati da Memmott si manifesta dunque l'aspetto propriamente critico della sua scrittura a palinsesto, stratificata, alla ricerca di un linguaggio ibrido adeguato tanto a descrivere che interpretare e agire lo spazio digitale.

Un altro aspetto interessante dell'opera riguarda la scelta, da parte dell'autore, di utilizzare la variabilità tecnologica (labilità, obsolescenza) come componente estetica: dal momento che il codice rappresenta la base dell'opera, e poiché questo si evolve così come cambia il linguaggio naturale, i cambiamenti sono in un certo senso il "marchio" della natura digitale dell'opera e vanno dunque intesi non come errori da correggere, ma come parte dell'opera stessa (ciò spiega perché Memmott non abbia mai autorizzato la diffusione di versioni aggiornate di *Lexia to Perplexia*, nonostante questa sia diventata pressoché illeggibile dal 2012).[1338] A rendere ancora più concettualmente interessanti le progressive, e inevitabili, mutazioni, è la loro imprevedibilità, definita da Memmott "quasi magica",[1339] in quanto esse sono generate non dalla volontà dell'autore, ma da quella di una macchina chiamata a leggere e tradurre un'opera, per cui i *glitch* e i loro sporadici e sorprendenti "effetti uncanny" rappresentano una sorta di compromesso momentaneo, o equilibrio dinamico, tra l'intenzionalità dell'autore e quella del dispositivo, divenuto così una specie di autore inconsapevole.

Se in *Lexia to Perplexia* l'atto di azione/distruzione all'interno dell'opera è determinato dall'azione della macchina, in *Degenerative*[1340] (2005) di Eugenio Tisselli esso è affidato all'altro attore fondamentale della letteratura elettronica: il lettore umano. Il codice HTML della pagina web che ospitava riflessioni meta-testuali,[1341] infatti, era stato scritto in modo che, a ogni visita della pagina stessa, un carattere scelto in modo casuale sarebbe stato sostituito o cancellato, determinando la progressiva degenerazione sia del contenuto, che della struttura della pagina. La velocità di tale processo, che l'autore ha sottolineato essere non naturale in quanto effetto del codice,[1342] sarebbe dunque dipesa dalla frequenza con cui gli utenti avrebbero visualizzato la pagina, giungendo così alla paradossale condizione per cui più alto sarebbe stato l'interesse dei lettori, più velocemente il

[1337] Massimo Riva, *cit*., p. 190.

[1338] Si veda un'intervista a Memmott effettuata da Mark Sample e da questi inserita all'interno del corso on line sulla piattaforma *Edx* dedicato alla letteratura elettronica. Cfr. http://www.edx.org/course/electronic-literature-davidsonx-d004x URL consultato il 21 maggio 2019.

[1339] *Ibid*.

[1340] Cfr. http://www.motorhueso.net/degenerative/original.htm URL consultato il 23 maggio 2019.

[1341] Il contenuto riportato sulla pagina web prima della progressiva degenerazione può essere consultato all'indirizzo: http://www.motorhueso.net/degenerative/original.htm URL consultato il 23 maggio 2019.

[1342] "It will not be a natural decomposition: it will be the effect of code that lies within. like an unstoppable disease, this code will eventually render the page sick and crippled". *Ibid*.

contenuto sarebbe diventato illeggibile per chiunque (leggere è dunque un atto privato o collettivo? Fino a che punto può dirsi privato?). La drammaticità del progetto è stata poi ulteriormente accentuata dalle periodiche annotazioni, effettuate dallo stesso Tisselli, circa lo stato dell'opera, l'ultima delle quali, ad esempio, recita: "after almost 4 months of agony, the degenerative page has disappeared. Sometimes, when it is visited, a single character can be seen… it is only a ghost".[1343]
In quest'opera, dunque, il motore della narrazione è costituito dall'atto della navigazione: l'opera si presenta apertamente come un processo piuttosto che come un prodotto, una performance dunque, tanto che il contenuto diventa ben presto indice visivo, e aggiornato, del processo in atto. Agendo sul codice HTML, inoltre, Tisselli ha sottolineato che il testo di interfaccia non è che una delle diverse parti che compongono il testo complessivo dell'opera. Facendo della labilità una componente estetica fondamentale dell'opera, una labilità per giunta progettata e accelerata, l'autore ha voluto sottolineare che, in ambiente digitale, il processo di lettura è importante quanto quello della scrittura perché diventa esso stesso una forma di scrittura, un segno, un marchio all'interno dell'opera: "your visit will leave a permanent mark. this page will not be the same after you visit it"[1344] recita infatti il testo iniziale, concetto ribadito dalla ripetizione della frase "seeing is not an innocent action".[1345] *Degenerative* è pertanto pienamente riconducibile alla "estetica della frustrazione" dal momento che la lettura non viene intesa come un'operazione extra-diegetica, ma come una componente interna all'opera stessa, per cui il lettore vede se stesso leggere (è il già citato concetto di "doppia lettura").
La potenza espressiva dell'opera risiede, allora, nel ribaltare la prospettiva comune circa la valenza positiva dell'atto del leggere, poiché l'intervento anche minimo del lettore (la semplice visualizzazione della pagina) è sufficiente a distruggere l'opera. In tal modo il fruitore assume maggiore consapevolezza del suo ruolo, trovandosi nella difficile condizione di operare una scelta tra leggere e distruggere l'opera o non leggerla affatto; questo paradosso è esplicitato nel testo stesso: "the only hope for this page to survive is that nobody visits it. But then, if nobody does, it won't even exist".[1346] A partire da tale riflessione, inoltre, Tisselli si è domandato se tale meccanismo non sia valido per tutti i prodotti della *visual culture*, se cioè "does everything contain the seed of its own destruction",[1347] il che farebbe della *visual culture* "a ritual of cannibalism and rebirth".[1348]

[1343] ("Dopo quasi 4 mesi di sofferenza, la pagina degenerativa è scomparsa. A volte, quando viene visitata, si può vedere un singolo carattere... è solo un fantasma". Traduzione mia). Cfr. Bruce Sterling, "Dead Media Beat: Degenerative by Eugenio Tisselli, 2005", *Wired*, 7 marzo 2008 http://www.wired.com/2008/07/dead-media-be-1-8/ URL consultato il 23 maggio 2019.
[1344] ("La tua visita lascerà un segno permanente. Questa pagina non sarà più la stessa dopo che l'avrai visitata". Traduzione mia).
[1345] ("Vedere non è un'azione innocente". Traduzione mia).
[1346] ("L'unica speranza che questa pagina ha di sopravvivere è di non essere visitata da nessuno. Tuttavia, se così fosse, essa non esisterebbe nemmeno". Traduzione mia).
[1347] ("Ogni cosa contiene in sé i semi della sua distruzione?". Traduzione mia).
[1348] ("Un rituale di cannibalismo e rinascita". Traduzione mia).

Programmando la degenerazione all'interno dell'opera, Tisselli ha dunque illustrato in modo "drammatico" la natura interattiva del linguaggio e della cultura in cui non sono solo i segni a modificare il lettore, ma subiscono essi stessi dei cambiamenti in seguito all'atto della contemplazione. Se dunque la scrittura digitale assume le fattezze dei graffiti, se la labilità non è più una scelta, fino a che punto è giusto conservare ("congelare") queste opere? "Should digital euthanasia be applied in this case?".[1349] In che modo il processo di archiviazione, in parte realizzato dall'autore attraverso i periodici aggiornamenti, interviene nell'interazione dinamica tra scrittore, testo e lettore?

L'ultima categoria individuata da Sondheim, il livello più profondo, corrispondente alle radici dell'albero, è rappresentata da quelle opere in cui codice sorgente e testo di interfaccia coincidono: è la cosiddetta *(source) code poetry*, un programma realmente eseguibile dal computer (*pure code*), ma apprezzabile, a patto di avere una certa conoscenza informatica, anche dal punto di vista letterario, estetico e formale. È in questa categoria che gli scrittori italiani si sono dimostrati particolarmente attivi.

Uno dei primi esempi di code poetry è stato *Just Another Perl Hacker*, haiku scritto nel 1991 dal programmatore statunitense Larry Wall per dimostrare la flessibilità del linguaggio Perl da lui stesso sviluppato (l'haiku venne inserito nella seconda edizione del manuale di Perl):

```
Print STDOUT q
Just another Perl hacker
Unless $spring
```

Questo codice rispetta dunque sia gli standard di un programma eseguibile (fa sì che il computer stampi il verso "Just another Perl hacker"), sia quelli di un haiku: l'operatore "q", che si pronuncia come la parola inglese "queue" (coda) e il sigillo "$" ("dollar"), fanno sì che il componimento riprenda effettivamente la struttura metrica dell'haiuku (tre versi da 5/7/5 more), mentre la variabile "spring" soddisfa la convenzione del riferimento a una stagione. La libertà semantica concessa da Perl[1350] ne ha determinato una rapida diffusione e la creazione di community di "devoti", come i *PerlMonks*[1351] ("monaci di Perl"), la cui piattaforma contiene una sezione dedicata alla poesia. Perl è stato anche il linguaggio scelto da Cramer per le sue due poesie *self* e *and*, entrambe del 2001:

```
open (IT, "< self");
while (<IT>) { push @it, $_}
close (IT);
open (IT, ">> self");
print IT join ("\n  ", @it);
close (IT);
```

[1349] ("L'eutanasia digitale dovrebbe essere applicata in questo caso?". Traduzione mia).

[1350] "Non c'è un unico modo di fare le cose" (in inglese TMTOWTDI: "There is More Than One Way To Do It") divenne infatti ben presto il motto associato al linguaggio di Wall. Cfr. *Urban Dictionary*: *TMTOWTDI* http://www.urbandictionary.com/define.php?term=TMTOWTDI URL consultato il 26 maggio 2019.

[1351] http://www.perlmonks.org URL consultato il 26 maggio 2019.

```
open (THIS, 'and');
open (THAT, ">>and");
while (<THIS>){ print$_; print THAT"#$_"};
"#to";
close (THIS);
```

La bellezza di queste poesie risiede in quella che il loro stesso autore ha definito “irritazione”,[1352] che agisce sia a livello tecnico, che a livello estetico. Tecnicamente, si tratta di programmi estremamente semplici, che non fanno che creare un file vuoto (zero kilobyte, nessun contenuto) nominandolo, rispettivamente, “self” e “and” e procedono all'infinito a leggere, memorizzare e scrivere il contenuto di quei file, cioè niente, appunto, “neppure un premio di consolazione filosofica sul tema del nulla”,[1353] come ha sarcasticamente osservato Luca Lampo. Inevitabilmente, un'operazione di questo tipo induce a interrogarsi sullo scopo di un programma che non produce alcun risultato ad eccezione di un file vuoto che porta il suo stesso nome, “come una filastrocca priva di parole”:[1354] che valore dare a niente? Immettendo un qualsiasi contenuto testuale all'interno del file vuoto, si scopre che il programma innesca un principio generativo potenzialmente infinito: “la filastrocca comincia a generare un mondo”.[1355] L'irritazione estetica deriva dunque dall'estrema apertura interpretativa di questa poesia in codice, che potrebbe anch'essa procedere senza sosta; per usare ancora le parole di Lampo:

> sembrerebbe una metafora di macchine celibi, moti immobili, concetti spaziali, cosmogonìe, epifanie, mitopoièsi, e, oppure, anche... Continuate voi, a vostro gusto o cultura, la raffinata serie di giustificazioni. Le utilizzeremo all’infinito per esorcizzate il *demone* della poesia, il principio della parola che diventa *materia*.[1356]

Se le poesie di Cramer risultano ermeneuticamente enigmatiche, ma sintatticamente corrette (sono infatti facilmente leggibili); non sono rari i casi in cui si verifica l'esatto opposto: nei cosiddetti “obfuscated code” (codici offuscati), la struttura, la grammatica e la sintassi dei programmi vengono infatti deliberatamente alterate per renderne estremamente difficile la lettura da parte degli umani. Come è possibile vedere dall'archivio di uno dei più importanti eventi dedicati a questo genere di scrittura volutamente oscura, l'International Obfuscated C Code Contest,[1357] attivo dal 1984 e dedicato specificamente al linguaggio C, spesso la qualità estetica del codice sorgente viene esaltata giocando con l'aspetto visivo del testo (ad esempio utilizzando la spaziatura per creare calligrammi), ottenendo opere molto simili a quelle della poesia concreta.[1358]

[1352] Cfr. “Visual Poetry”, *I Love You [rev.eng]* http://www.digitalcraft.org/iloveyou/poetry.htm URL consultato il 26 maggio 2019.
[1353] Luca Lampo, “Florian Cramer. and, self (Perl poems)”, Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni leggendarie*, *cit*., p. 66.
[1354] *Ibid*.
[1355] *Ibid*.
[1356] *Ibid*.
[1357] http://www.ioccc.org/ URL consultato il 26 maggio 2019.
[1358] Si veda anche http://www.digitalcraft.org/iloveyou/c_code.htm URL consultato il 26 maggio 2019.

Le regole della competizione sono un esempio dell'ironia della cultura hacker ("write, in 512 bytes or less, the worst complete C program"):[1359] l'obiettivo, in questo caso, non risiede solo nel dimostrare le potenzialità (o i limiti) del linguaggio C ma anche, e soprattutto, in un approccio ludico alla programmazione, traducendo, in puro stile oulipiano, i vincoli in sproni alla creatività, in una costante sfida con il linguaggio e con se stessi. Al genere *obfuscated code* appartiene anche una delle opere italiane più note e apprezzate, la *ASCII Shell Forkbomb*,[1360] realizzata dal già citato Jaromil nel 2002:

```
:(){:|:&};:
```

Le *forkbomb*, o "bombe logiche", sono piccoli programmi-virus che, una volta lanciati, replicano se stessi in modo esponenziale esaurendo, in pochi secondi, le risorse di calcolo della macchina, determinandone così il collasso (*crash*). Le *forkbomb* erano molto diffuse tra gli hacker già dalla seconda metà degli anni Novanta, tuttavia, come ha osservato Cramer, "Jaromil manages to condense them to a most terse, poetic syntax", realizzando "arguably the most elegant forkbomb ever written".[1361] La stringa elaborata da Jaromil risulta dunque poetica sia per l'output che produce (il "suicidio" della macchina), sia per la sua eleganza formale: rifiutando le convenzioni del linguaggio (il codice risulta criptico anche per un esperto programmatore), l'autore ha realizzato un notevole esempio di scrittura asemica in cui la leggibilità diventa puramente visiva e la sequenza armonica dei caratteri appare quasi mistica. L'eleganza e l'efficienza rendono questi tredici caratteri più di un codice: è un dialogo privato tra programmatore e macchina riguardo a quanto semplice e misteriosa possa essere l'autodistruzione, è l'introduzione dell'imperfezione in macchine fatte per funzionare, è dunque una celebrazione della sconfitta degli OS della società capitalista, un estremo atto di rivolta metaforizzato nella ribellione dei nostri servi digitali. Se, come ha osservato Jaromil, il software è una "meta-letteratura" (rappresentazione di una *parole* che deriva la sua esecuzione da una *langue*)[1362] e il codice sorgente è poesia, i virus sono

> "poesie maledette", "giambi" rivolti contro chi vende la rete come un posto sicuro e borghese. Il dominio digitale è regolato da rapporti di forza e leggi "fisiche" differenti dal dominio naturale: realizza un chaos – scomodo perché insolito, fertile – nel quale navigare [...][1363]

[1359] ("Scrivere, in 512 byte o meno, il peggiore programma completo in C". Traduzione mia).
[1360] http://jaromil.dyne.org/journal/forkbomb_art.html URL consultato il 26 maggio 2019.
[1361] ("Jaromil è riuscito a condensarli in una sintassi più concisa e poetica, [realizzando] senza dubbio la più elegante forkbomb mai scritta". Traduzione mia). Florian Cramer "Entering the Machine and Leaving It Again: Poetics of Software in Contemporary Art", saggio presentato in occasione della già citata mostra AHA: Activism-Hacking-Artivism.
[1362] Cfr. Jaromil, "Forkbomb, ou de la bohème digitale", *Dyne.org*, giugno 2002 http://files.dyne.org/readers/Forkbomb_boheme_digitale.pdf URL consultato il 26 maggio 2019.
[1363] *Ibid*.

perché, in fondo, "we are the virus in your computer":[1364] Notiamo come, nel mostrare la materia prima, le "ossa" del sistema di comunicazione digitale, i codework invitano a porre attenzione al linguaggio alla base della comunicazione tra esseri umani e dispositivi sempre più presenti e indispensabili e, di conseguenza, al funzionamento stesso di queste macchine, di cui è fatta emergere con forza la struttura di potere, il costrutto culturale che si nasconde al di sotto della superficie. Potere che, come dimostrano i virus reali o metaforici, non è invincibile: lacerando il tessuto superficiale, infatti, i codework espongono il sistema informatico al contagio, dimostrandone la fragilità.

Se il virus di Jaromil era concepito per annientare solo i computer dotati del sistema operativo Unix, molti altri sono stati progettati per realizzare un vero e proprio "olocausto di macchine".[1365] Uno dei più famosi, e letali, è stato *Loveletter.vbs* meglio conosciuto come "I Love You". Rilasciato nel febbraio 2000 da Onel de Guzman (aka Spyder), provocò la prima infezione informatica di massa (si stima abbia colpito 3,7 milioni di computer nel mondo), causando il danno finanziario più ingente che si fosse mai visto. Come ha ricordato Lampo,[1366] per un breve periodo l'infezione si estese anche al linguaggio comune: "non posso più scriverti perché ho I Love You" divenne infatti un'espressione ricorrente. Il virus riuscì a espandersi in modo così capillare perché sfruttò la debolezza dell'animo umano (l'interpretazione umana si conferma così l'anello più debole del sistema): il programma si presentava infatti sotto forma di allegato di una e-mail il cui oggetto recitava "I Love You", mentre nel testo il mittente pregava il destinatario di aprire la lettera d'amore a lui dedicata; una tentazione a cui, evidentemente, era difficile resistere. La finta lettera d'amore, una volta aperta, causava la sovrascrittura, e dunque la corruzione, di un gran numero di file, tra cui programmi eseguibili (.vbs, .vbe), specifiche di pagine web (.js, .css, .hta), immagini (.jpeg) e musica (.mp3).

Gli [epidemiC] hanno voluto rendere omaggio a questa "poesia maledetta" incredibilmente virale chiedendo al filosofo Franco "Bifo" Berardi di declamarne il codice sorgente. La performance, registrata in un video tuttora visibile,[1367] ebbe luogo in occasione del già citato Festival d-i-n-a: all'intonazione asettica iniziale, che ricorda la voce di sintesi di un programma automatico, fa progressivamente seguito un tono sempre più agitato, più umano potremmo dire, al punto che sembra di assistere alla declamazione di un discorso politico o di una poesia dadaista. Questo episodio dimostra che la riproduzione fonetica delle *code poem* non va sottovalutata, né ignorata, in quanto capace di aggiungere dimensioni completamente nuove al testo di partenza.

Un aspetto interessante, che merita di essere sottolineato, riguarda la ricorrenza della tematica

[1364] ("Noi siamo i virus nei vostri computer". Traduzione mia). Florian Cramer, "Language, a Virus?", *op. cit.*
[1365] Nicola Del Vacchio, "Breve storia dei virus informatici", *epidemic*, s.d. http://www.epidemic.ws/nic.html URL consultato il 26 maggio 2019.
[1366] Luca Lampo, "[epidemiC]. Loveletter.vbs reading", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni Leggendarie*, *cit.*, p. 64.
[1367] Bologna, 24 maggio 2001 Cfr. http://www.youtube.com/watch?v=jJFlRoQr96E URL consultato il 26 maggio 2019.

amorosa in ambiente informatico: la prima opera elettronico-letteraria della storia, alla quale il nome del virus di Spyder non può non farci pensare, è stata, come sappiamo, un generatore automatico di poesie d'amore; la prima mostra dedicata all'estetica dei virus informatici è stata chiamata "I Love You", con il significativo sottotitolo "rev.eng", che allude alla decodifica ("reverse engineering"), ma anche alla vendetta ("revenge" in inglese); questo evento ha inoltre ospitato, oltre alla performance di "Bifo", altre opere riconducibili a questo tema, quali *I love you [...but do you know what love really means?]*,[1368] installazione contenente un montaggio di video tratti da fonti diverse (documentari, telegiornali, interviste indipendenti) riguardanti la cultura hacker e *The Lovers*,[1369] installazione composta da due computer collegati tra loro sui cui monitor il testo di due poesie d'amore tradizionali[1370] si corrompeva fino a diventare illeggibile, rendendo visivamente percepibile l'azione del virus che stava infettando le due macchine. Infine, la parola "love" è presente anche nella piattaforma *AntiMafia*[1371] (2002) ideata dagli [epidemiC] e presentata al Museo di Arti Applicate di Francoforte (MAK). La piattaforma sfruttava infatti i protocolli Gnutella e L.O.V.E. (*Last Option Versus Enterprises*) per facilitare la creazione e la promozione di azioni sociali, dalle più futili a quelle più impegnate, come le proteste telematiche. Il software rappresentava quindi un tentativo di trasformare il *file sharing* in *action sharing* e di eliminare, automatizzandola, la figura del leader nelle azioni di protesta digitale. A cosa si deve, dunque, questa ricorrenza?

In primo luogo, è evidente che utilizzare un linguaggio artificiale e altamente funzionale per parlare di ciò che di più lontano esiste dalla logica della macchina (e forse dalla logica in generale) e che, per di più, contraddistingue gli esseri umani, aumenta enormemente la potenza straniante delle opere, rendendo il codice molto più di un codice. Si giunge così alla paradossale situazione per cui un linguaggio automatico è impiegato per disautomatizzare i processi mentali (straniamento): riducendo sensazioni che credevamo uniche e personali, inaudite e indescrivibili, a formule

[1368] Cfr. http://www.digitalcraft.org/iloveyou/love.htm URL consultato il 26 maggio 2019.

[1369] Cfr. http://www.digitalcraft.org/iloveyou/lovers.htm URL consultato il 26 maggio 2019.

[1370] Le poesie, riprodotte parzialmente sullo schermo, sono *A Red, Red Rose* del "bardo scozzese" Robert Burns, uno dei poeti dialettali più noti e amati di Scozia, famoso per le sue poesie a tema satirico e amoroso e *Where, oh! Where, on his restless wing* di Eliza Acton, potetessa britannica autrice di uno dei primi libri di cucina destinati alle famiglie. Riportiamo di seguito i versi così come apparivano sugli schermi, prima di essere "mangiati" dal virus:

so deep in love am I and I will love thee
still, my dear,
Till a' the seas gang dry and the rocks
melt wi' the sun
I will love thee still, my dear,
while the sands o' life shall run.
(Robert Burns)

where, oh! where, on his restless wing
Hath the spirit of love been wondering?
I have been where passionate hearts beat high
beneath the glow of the eastern heav'n
And break with the wild intensity
(Elizabet Acton)

[1371] http://epidemic.ws/antimafia/ URL consultato il 26 maggio 2019.

oggettivamente e universalmente valide, gli autori ci portano a guardare da una diversa prospettiva non solo i dispositivi che utilizziamo abitualmente, verso i quali proviamo empatia perché umanizzati, ma anche e soprattutto noi stessi, che al contrario non siamo così diversi dagli automi quando eseguiamo passivamente le istruzioni, incaselliamo persone e concetti e non sviluppiamo curiosità, né pensiero critico.

In secondo luogo, come abbiamo già osservato, la scrittura di virus e di programmi "alternativi" in generale può essere vista come un atto d'amore volto a liberare l'umanità dalla schiavitù capitalista che la vuole simile a un sistema operativo proprietario e pertanto controlla e limita quella stessa informazione che di fatto costituisce e (dà) forma (al)la società. A coronamento del primo punto, potremmo, in terzo luogo, considerare il virus come una dichiarazione d'amore per l'umanità, la cui imperfezione, incarnata nel virus per antonomasia, l'amore, rappresenta un potenziale pericolo per il sistema, un *bug* ingestibile, un'eccezione capace di mandare fuori controllo il sistema stesso e dunque l'irriducibilità dell'umano alla macchina. Oppure, al contrario, i codework potrebbero dimostrare che la distinzione tra artificiale e naturale è arbitraria e culturalmente determinata, che esseri umani e macchine si usano a vicenda, che sono entrambi ingranaggi di un sistema, di un'allucinazione consensuale. Ancora, potremmo leggervi l'avanzata di un nuovo modo di fare poesia, che "mangia" quello tradizionale (*The Lovers*), oppure la celebrazione dell'intelligenza e della creatività del programmatore, in grado di esprimere persino le emozioni attraverso un linguaggio di programmazione. La scrittura di virus può essere intesa come la consacrazione del testo scritto che "distrugge" ciò che viene spacciato per multimediale (*Loveletters.vbs*) oppure, più in generale, come una dichiarazione d'amore nei confronti del linguaggio, qualsiasi esso sia... La testualità ibrida e liminale del codework non poteva che lasciare aperta più di una interpretazione: nelle sue insanabili, stranianti, perturbanti[1372] e dolorose contraddizioni si riflette il *Cell.f*, proteso verso un *open and unknown future*.

Se c'è un'interpretazione che possiamo escludere, e che la *virus art* evidenzia bene, è quella per la quale tutti i virus sarebbero dannosi: come la bomba logica di Jaromil funzionava solo su Unix, così un altro virus molto noto, *biennale.py*,[1373] primo programma del genere scritto in Python, si limitava a contagiare esclusivamente i file basati su quel linguaggio ed era facile da rimuovere.

Realizzata da [epidemiC] e 01.org e in occasione della XLIX Biennale di Venezia del 2001 e

[1372] Il perturbante, secondo la descrizione avanzata da Sigmund Freud nel suo omonimo saggio del 1919, è quella sensazione di generica angoscia, confusione ed estraneità che nasce quando un oggetto, una persona o una situazione vengono avvertiti come familiari ed estranei allo stesso tempo. Freud ricollegata tale sensazione al ritorno del represso, all'apparenza improvvisa di una memoria traumatica o di un desiderio che si è cercato di dimenticare. I Codework possono inoltre essere considerati l'emblema del perturbante sia perché il "familiare" funzionamento delle interfacce è compromesso e "reso strano", sia perché mostrano qualcosa che sappiamo essere sempre operativo, ma di cui ignoriamo le meccaniche – spesso anzi rifiutiamo di comprenderle in quando consideriamo il codice "esoterico", ermetico e troppo complicato – e che, per di più, solitamente non vediamo se non in caso di malfunzionamento.

[1373] http://0100101110101101.org/biennale-py/ URL consultato il 26 maggio 2019.

diffuso dal padiglione sloveno[1374] il giorno dell'inaugurazione, l'opera voleva essere, ancora una volta, una provocazione tesa a indurre riflessioni sul potenziale estetico del codice sorgente, clamoroso esempio di opera d'arte virale, da una parte, e sulla facilità con cui l'isteria mediatica potesse essere creata a tavolino, dall'altra. Anche in questo codice è presente il tema dell'amore, declinato nella sua variante sessuale: attraverso un'elegante sintassi perfettamente leggibile, infatti, le istruzioni raccontano, in modo ricorsivo, il funzionamento del codice stesso, parlando di un corpo (*body*) invitato a una festa che vuole moltiplicarsi il più possibile fornicando con gli altri ospiti.[1375] La provocazione non si esauriva con il codice informatico: i suoi artefici avevano infatti provveduto anche a stampare il codice, composto da solo 37 righe, su delle magliette vendute all'interno della mostra (così, "proprio come i virus biologici, 'biennale.py' si diffonderà non soltanto attraverso le macchine, ma anche attraverso gli uomini")[1376] e il programma stesso, entità impalpabile, fu messo in vendita, pubblicizzato come uno dei più eccitanti investimenti che galleristi e collezionisti avrebbero potuto fare.[1377]

Altrettanto paradossale l'operazione condotta dagli [epidemiC] con *bocconi.vbs*,[1378] primo esemplare di *brand virus* presentato proprio presso l'Università Bocconi nel 2002: il virus, in questo caso, agiva in maniera selettiva, nobilitando il destinatario, il quale avrebbe ricevuto una e-mail che lo invitava a visitare il sito dell'Università e, al tempo stesso, avrebbe visto apparire sul proprio monitor, a ogni avvio di schermata, il logo della Bocconi in formato ASCII. Il contagio diventa così un tratto distintivo e il virus un marchio che rappresenta l'acquisizione di uno status esclusivo. A questa logica incentrata sul possesso fa evidentemente da eco speculare il già citato *Antimafia*.

In conclusione, le opere che abbiamo menzionato dimostrano che la net.art è stata soprattutto un atto d'amore nei confronti della rete e della programmazione, della libertà di espressione e della potenza del linguaggio, inteso come un virus più potente di qualsiasi protocollo. Abbiamo inoltre sottolineato che, almeno in questo settore, l'Italia ha dato un enorme contributo.

Al tempo stesso, la net.art è stata anche l'espressione di un'utopia, una indimenticabile performance di un Davide che, pur consapevole di non avere molte possibilità contro Golia, ha voluto lo stesso lottare, approfittando dell'occasione per divertirsi, divertire e scandalizzare. Alla fine, c'è stato un ritorno all'ordine: sul finire degli anni Novanta le istituzioni dell'arte hanno individuato nuove modalità per valorizzare, ma anche commercializzare, la net.art e così, all'inizio del nuovo

[1374] La motivazione è così espressa nel "Comunicato" della Biennale: "Il progetto 'biennale.py' si inserisce perfettamente nel contesto del Padiglione della Repubblica di Slovenia, che quest'anno presenterà il progetto Absolute One. Con Absolute One il Padiglione Sloveno, partendo dalla domanda base su come l'artista possa operare costruttivamente e rispondere attivamente al processo di globalizzazione, offre un segnale forte e carico di ottimismo al posto del dilagante fatalismo e all'idea di inevitabilità". Biennale di Venezia, "Comunicato Stampa", 1 giugno 2001 http://epidemic.ws/comunicato_biennale.txt URL consultato il 26 maggio 2019.

[1375] Il codice sorgente è visibile all'indirizzo: http://epidemic.ws/biennale/biennalepy.gif URL consultato il 26 maggio 2019.

[1376] Biennale di Venezia, "Comunicato Stampa", *cit*.

[1377] *Ibid*.

[1378] http://epidemic.ws/bocconi_press/Decoder1.htm URL consultato il 27 maggio 2019.

millennio, con l'affievolirsi delle aspettative utopiche suscitate dalla rete, la cooperazione tra i vari gruppi è lentamente scemata e con essa la "scena", dissolta in un coacervo di progetti individuali.

D'altronde, la net.art lo aveva già previsto, togliendo anche quella soddisfazione alla società dello spettacolo e ha ragione Quaranta ad affermare che "la sua morte fa parte, come del resto la sua nascita, della leggenda"[1379] e che "la realtà è ben diversa" in quanto "non conosce movimenti che nascono e che muoiono, ma un flusso altalenante di sperimentazione"[1380] che, se applicata ai media e alle nuove tecnologie, trova nella net.art il suo "principale, indiscusso capolavoro".[1381]

Anche se, formalmente, non è più possibile parlare di net.art, essa è in un certo senso presente ogni volta che si interroga un medium, che si forza una *black box* per comprenderne il funzionamento e, magari, migliorarla per il bene di tutta la società e, in definitiva, ogni volta che ci si avvale del linguaggio come un virus, una "Last Option" che faccia da antidoto alla standardizzazione e alla censura del libero pensiero.

[1379] Domenico Quaranta, "La leggenda della net.art", Domenico Quaranta (a cura di), *Connessioni Leggendarie*, *cit*., p. 10.
[1380] *Ibid*.
[1381] *Ibid*.

Come abbiamo visto, la caratteristica principale della seconda generazione è rappresentata dalla progettazione di interfacce originali in grado di garantire esperienze narrative sempre più dinamiche, performative e, soprattutto, immersive, capaci cioè di assorbire completamente il lettore come accade nella lettura di un buon romanzo, ad esempio. Gli sviluppi tecnologici hanno fatto sì che, alle strategie che abbiamo analizzato, se ne aggiungessero di nuove, delle quali cercheremo ora di fornire una sintesi.

Una prima strategia è rappresentata dall'elaborazione di ambienti tridimensionali multimediali: l'obiettivo, in questo caso, consiste nel portare il fruitore "dentro" lo schermo. In Italia, un tentativo del genere è stato condotto, ancora una volta, da Gilli con *Wanderung Digitale*,[1382] "poema digitale"[1383] del 1999. L'opera offre al lettore la possibilità di esplorare,[1384] con una prospettiva in soggettiva, uno spazio virtuale popolato da parole, suoni e disegni geometrici, in quanto tale mondo rappresenta prima di tutto uno spazio mentale; l'opera vuole infatti essere "una riflessione sulle relazioni tra mente e spazio, tra tempo e poesia".[1385] Il movimento del lettore diventa così il girovagare del *wanderer* romantico: non c'è un fine (né una fine), se non quello di entrare in uno stato di osservazione distaccato dalla necessità che ha per oggetto l'universo che il *wanderer* stesso ha creato per se stesso.[1386]

Illustrazione 86: Roberto Gilli, Wanderung Digitale. Spazio della realtà

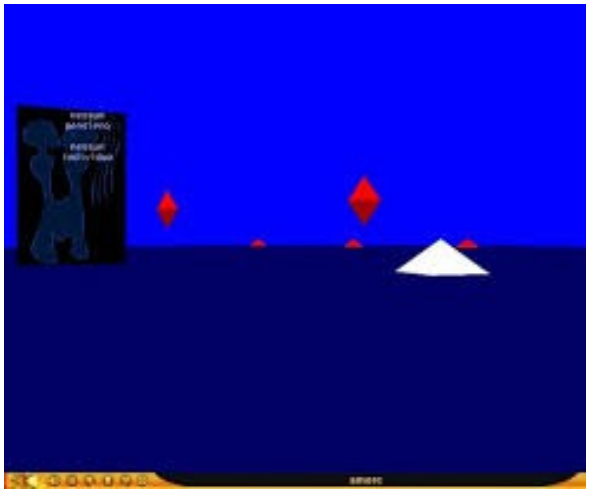


Illustrazione 87: Roberto Gilli, Wanderung Digitale. Spazio della memoria

[1382] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/wd/wd.htm URL consultato il 21 maggio 2019.
[1383] Cfr. "Wanderung Digitale. Scheda dell'opera" http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/wd_scheda.html#01 URL consultato il 21 maggio 2019.
[1384] In particolare, mediante comandi da testiera e da mouse, il fruitore può muoversi e ruotare, alzare e abbassare lo sguardo, muoversi lateralmente, correre, esaminare i vari elementi, attivare i testi o "teletrasportarsi" in un nuovo spazio. *Ibid*.
[1385] *Ibid*.
[1386] Cfr. http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/wd_wander.htm URL consultato il 21 maggio 2019.

Per Gilli "il mezzo digitale è l'unico […] che possa descrivere in tutte le sue facce gli aspetti di questo mondo interiore, che ne permetta la non-finitezza, che offra la possibilità di muoversi senza obiettivo".[1387] In *Wanderung Digitale* ritroviamo i temi cari all'autore, a partire dalla citazione di Saramago: Gilli ha difatti affermato che questa

> non è un'opera di "realtà virtuale" in quanto non esiste nulla che possa essere definito tale […] perché non esiste via d'uscita, viviamo chiusi in una stanza e dipingiamo il mondo e l'universo sulle pareti.[...] l'unica libertà che ci è concessa è il passeggiare in questa stanza.[1388]

Allo stesso modo, anche in questo caso siamo in presenza di due spazi distinti, uno legato alla realtà, ancora una volta rappresentato in bianco e nero, con un'animazione testuale molto veloce e con suoni caotici, "a indicare l'impossibilità del cervello a raggiungere uno stato di riflessione più puro"[1389] (*Ill. 86*) e uno alla memoria, rappresentato, invece, a colori e caratterizzato da ritmi di comparsa dei testi più lenti e da suoni più "puri" (*Ill. 87*), "a indicare uno stato mentale di maggiore limpidezza".[1390] Come negli ipertesti narrativi, gli ambienti di cui è composta *Wanderung Digitale* non sono infiniti; tuttavia la complessità della struttura[1391] e i modi con cui gli spazi sono collegati tra loro (mediante grappoli di senso e flussi temporali non bidirezionali, a cui va aggiunta la presenza di numerosi passaggi segreti) rendono l'esplorazione non banale per tutta la durata, potenzialmente molto lunga, della fruizione. Sfortunatamente l'opera non può essere consultata online per via di un plug-in non più supportato, ma ne esiste una versione in DVD-video che, tuttavia, non consente l'interazione dell'utente, ma in compenso offre una riproduzione casuale, diversa a ogni esecuzione.

Un'altra strategia, diametralmente opposta a quella elaborata da Gilli, consiste nel portare i contenuti "fuori dallo schermo", per cui il "mondo digitale" invade lo spazio fisico reale occupato dal fruitore. Uno degli esempi più noti riconducibile a tale approccio è costituito dal CAVE (*Cave Automatic Virtual Environment*), ambiente per la realtà virtuale immersiva sviluppato presso la University of Illinois di Chicago e presentato per la prima volta al SIGGRAPH (conferenza annuale sulla computer grafica) nel 1992. La potenzialità letteraria di tale tecnologia è stata indagata in particolare da Wardrip-Fruin con *Screen*[1392] (2003).

Occorre sottolineare che sperimentazioni del genere, riconducibili al settore applicativo noto come *Tangible Media*,[1393] richiedevano uno spazio chiuso e circoscritto e una strumentazione piuttosto

[1387] *Ibid*.
[1388] *Ibid*.
[1389] http://www.robertogilli.it/poesiadigitale/opere/wd_note.htm URL consultato il 21 maggio 2019.
[1390] *Ibid*.
[1391] Si veda, a tal proposito, lo schema manoscritto riprodotto nella già citata "Scheda dell'opera".
[1392] Cfr. http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html e http://www.noahwf.com/screen/ URL consultati il 21 maggio 2019.
[1393] I *Tangible Media* si propongono appunto di tradurre in forma tangibile, nello spazio fisico, l'attività e i comportamenti specifici del mondo digitale. Tra i gruppi più conosciuti attivi in questo settore ricordiamo il

costosa;[1394] di conseguenza, opere di questo tipo sono rimaste a lungo confinate in ambito accademico.

Con la diffusione dei primi dispositivi mobile (palmari, telefoni cellulari), l'attenzione si è sempre più spostata dagli ambienti virtuali a quelli reali: molti artisti hanno infatti utilizzato lo stesso spazio reale come medium, spesso integrato ad altri media, intessendo interessanti punti di contatto tra la RR (*Real Reality*) e la VR (*Virtual Reality*), i cui confini iniziavano ad apparire sempre più confusi. Queste pratiche *location-aware*,[1395] tuttavia, non vanno viste come del tutto separate dalle esperienze del passato: ad esempio, per quanto la rete fosse stato il medium principale della net.art, i net artisti non hanno mai concepito le proprie performance come qualcosa destinato a esaurirsi nel cyberspazio; al contrario, come abbiamo sottolineato, la rete era vista come il prolungamento dei contesti (politici, economici e sociali) reali ed era dunque legata a doppio filo con la realtà. A dimostrazione di ciò possiamo menzionare le numerose iniziative diffuse in rete, ma svoltesi nella vita reale[1396] o le "incursioni" già citate degli Yes Man. Un'altra performance che illustra bene la dinamica in esame è rappresentata da *Nike Ground*[1397] (2003) degli 01.org: con il sostegno di un'istituzione locale, i Mattes installarono un falso gabbiotto informativo della Nike nella piazza principale di Vienna, Karlsplatz, per informare il pubblico che tale piazza sarebbe diventata "Nikeplatz" e avrebbe ospitato un enorme monumento che avrebbe riprodotto il noto logo del brand. In questo caso, dunque, la rete è stata utilizzata come supporto alla comunicazione (gli artisti progettarono infatti un falso sito informativo), mentre l'attivismo è stato impiegato direttamente nel mondo reale, per denunciare la commercializzazione degli spazi pubblici (un processo, come abbiamo visto, simile a quello che stava caratterizzando il web).

In ambito prettamente letterario, quando i luoghi reali diventano spazi diegetici si parla di *Locative Literature*. In questi casi, dunque, gli ambienti reali diventano i nodi di una narrazione la cui struttura può essere lineare o rizomatica e il click è sostituito dal movimento effettivo del fruitore. Un esempio di opera dalla struttura lineare è rappresentato da *Uncle Roy All Around You*[1398] (2003) di Blast Theory, una sorta di IF ambientata nella realtà in cui i giocatori avevano un'ora di tempo per trovare Uncle Roy, potendo contare sugli indizi forniti dallo stesso Roy e dagli altri giocatori per mezzo di palmari. Più numerose le opere che presentano una struttura rizomatica: in *murmur*[1399]

Tangible Media Group del Media Lab del MIT: http://tangible.media.mit.edu/ URL consultato il 23 maggio 2019.

[1394] Un CAVE necessita infatti di una stanza cubica, di proiettori video diretti tra tre e sei delle facce, di un impianto audio surround, delle cuffie audio e dei controller per interagire manualmente con gli oggetti virtuali.

[1395] Espressione tratta da: Kate Armstrong, "Data and Narrative: Location Aware Fiction", *Trace*, 31 ottobre 2003 http://web.archive.org/web/20101126092637/http://tracearchive.ntu.ac.uk/Opinion/index.cfm?article=83 URL consultato il 21 maggio 2019.

[1396] Limitandoci a quelle che hanno avuto luogo in Italia possiamo ricordare: "net.art.per.se", il primo evento internazionale dedicato all'arte in rete, organizzato da Cosic e svoltosi a Trieste nel maggio del 1996; la mostra "Originalità autonome" (1997) presso l'Accademia Federiciana di Catania; il primo Hackmeeting (raduno internazionale di hacker), avvenuto a Firenze nel 1998; i già citati eventi "d-i-n-a" (Bologna, Campobasso) e "AHA" (Roma) e la mostra "BananaRAM", tenutasi ad Ancona nel settembre del 2002.

[1397] http://0100101110101101.org/nike-ground/ URL consultato il 21 maggio 2019.

[1398] http://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/ URL consultato il 21 maggio 2019.

[1399] http://murmurtoronto.ca/ URL consultato il 21 maggio 2019.

(2003) e *Riot*[1400] (2004), ad esempio, il fruitore poteva ascoltare racconti associati ai luoghi via via visitati, rispettivamente nella città di Toronto e Bristol, mentre *34 North 118 West*[1401] (2003) offriva non solo la possibilità di ascoltare file audio, ma anche di visualizzare delle immagini, anch'esse legate ai luoghi dove si trovava in quel momento il fruitore. Con *Snow. A story, weather permitting* (2014), Jackson ha invece posto l'attenzione sulla materialità della scrittura e, di conseguenza, sull'inseparabilità di scrittore-opera-contesto, indagando al contempo, mediante la logica meta-mediale che contraddistingue la sua produzione letteraria, l'istituto "letteratura" nel suo complesso. Da ricordare, infine, *Implementation*[1402] (2004) di Montfort e Rettberg, progetto che prevedeva il download dell'omonimo romanzo su fogli adesivi da attaccare in diverse parti del mondo, documentando il tutto tramite fotografie da pubblicare sul sito ufficiale.

Queste opere rappresentano dunque un'interfaccia tra mondo reale e virtuale che si avvale di un'ibridazione di media e tradizioni diverse (nell'ultimo caso, ad esempio, risultano evidenti gli influssi della net.art, della mail art, della sticker art, dell'arte concettuale, del teatro situazionista, della fiction seriale e anche del *guerrilla marketing*, ovvero quelle tecniche virali di commercializzazione che, come abbiamo visto, hanno ispirato anche gli [epidemiC]).

L'opera letteraria si configura così, sempre più, come medium cooperativo e disseminativo, basata sul meta-modello della rete: la letteratura diventa così una forma di arte pubblica e lo spazio in cui esiste, viene implementata o eseguita, si configura come spazio duplice, tanto geografico che virtuale (ogni frammento esiste sia fisicamente, che virtualmente, nella rappresentazione fotografica accessibile in rete e in un database che è sia archivio, che versione elettronica dell'opera). In queste opere, dunque, i media non testuali non sono solo documentari, ma diventano parte della sintassi narrativa; allo stesso modo, il senso complessivo del racconto non deriva tanto (o solo) dalla dimensione testuale, ma dalla messa in opera, dalla ricontestualizzazione. La ricomposizione e l'interpretazione, ancora una volta, non risiedono solo in un atto d'interpretazione, ma anche in una serie di atti di configurazione più o meno ludici ispirati al modello mediatico, mentale e sociale della rete. In Italia, come vedremo, sperimentazioni simili si svilupperanno solo a partire dal 2006 e si avvarranno di strategie più affini a quella sviluppata da *Urban Tapestries*[1403] (2002-2004), una piattaforma che consentiva agli iscritti di apporre annotazioni di vario tipo (file audio, immagini, video e testi) su una mappa virtuale di una determinata città.

Un'altra tipologia di opere *location-aware* è rappresentata dagli *Alternate Reality Game* (ARG), che si differenziano dalla *Locative Literature tout court* sia per le dinamiche, più specificamente ludiche, sia perché la narrazione non si svolge interamente negli spazi reali: gli ARG rappresentano infatti un esempio di "Storytelling transmediale", espressione ormai molto nota (e per certi versi abusata) ideata da Jenkins nel 2006 per indicare un particolare tipo di convergenza mediale

[1400] http://www.roaring-girl.com/work/1831-riot/ URL consultato il 21 maggio 2019.
[1401] http://34n118w.net/ URL consultato il 21 maggio 2019.
[1402] http://nickm.com/montfort_rettberg/implementation/ URL consultato il 21 maggio 2019.
[1403] http://urbantapestries.net/ URL consultato il 21 maggio 2019.

formatosi a partire dal 2000:

> un processo nel quale gli elementi integrati di una narrazione vengono sistematicamente separati e diffusi tramite diversi canali di comunicazione, con lo scopo di creare una esperienza di intrattenimento unificata e coordinata. Idealmente, ogni media dà un contributo unico allo sviluppo della storia.[1404]

Gli ARG, infatti, utilizzano media diversi (siti web, radio, telefoni, luoghi reali) per veicolare nuove e distinte informazioni (ogni medium offre cioè un pezzo di un puzzle), contribuendo così allo sviluppo e alla comprensione del mondo narrato, riuscendo in tal modo a coinvolgere maggiormente i fruitori ("To make people believe is to make them act" diceva de Certeau).[1405] I primi esempi di ARG risalgono alla seconda metà degli anni Novanta, ma fu con *The Beast*, ideato da un team della Microsoft nel 2001 per promuovere il film *A.I.: Artificial Intelligence*, che il genere si definì e crebbe in termini di popolarità e utenti attivi (community).[1406]

In Italia, un primo esperimento per molti versi affine a un ARG è rappresentato da *The Iron Mask*, un'avventura grafica "punta e clicca" destinata prevalentemente a un pubblico giovane scritta e ideata da Ottavio Di Chio (giornalista, scrittore e amante dell'informatica), con disegni di Mauro Perini e colonna sonora di Madaski, distribuita in CD-ROM da MediaLab nel 1998 al costo di 69.000 lire.[1407]

Illustrazione 88: Iron Mask. Schermate di esempio

Nel gioco, ambientato nel presente, l'utente impersona un ladro parigino alla ricerca della reale identità di un uomo che, come il leggendario personaggio immortalato da Voltaire e Alexandre Dumas vissuto tre secoli prima, è costretto a indossare una maschera di ferro ed è imprigionato nelle carceri di Parigi. La grafica è caratterizzata da disegni cartooneschi e da inserti di filmati in FMV,[1408] la colonna sonora è pregevole e la storia è ben scritta; tuttavia, a contraddistinguere *The*

[1404] Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, *passim*.
[1405] Michael de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, vol. 1, University of California Press, Berkeley e Los Angeles 1984, p. 148.
[1406] Cfr. "History of alternate reality games", *Wikipedia* http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_alternate_reality_games URL consultato il 21 maggio 2019.
[1407] Cfr. Jaime d'Alessandro, "La maschera di ferro", *La Repubblica*, s.d. http://www.repubblica.it/wwwrepubblicaweb/giochi/022200/maschera.html URL consultato il 20 maggio 2019.
[1408] Si veda, ad esempio, l'introduzione, all'indirizzo: http://youtu.be/9IiVXDJJFR4 URL consultato il 20 maggio 2019.

Iron Mask, era appunto l'integrazione di diversi media: per risolvere gli enigmi, infatti, il giocatore doveva visitare determinati siti web, ascoltare alcune trasmissioni radiofoniche e televisive e contattare, tramite SMS o chiamate, persone realmente esistenti; il gioco era stato infatti ideato in collaborazione con Telecom Italia Mobile, MTV e Radio Italia Network. Lo stesso Madaski, che interpretava anche un personaggio della storia, fornì degli indizi durante i suoi concerti.[1409]

Di Chio ha dichiarato di aver scelto un tale format sia per testare le potenzialità dei nuovi media in ambito ludico-narrativo, sia per "far uscire l'immaginazione dell'utente al di fuori del pc":[1410] secondo lo scrittore, infatti, uno dei limiti della letteratura interattiva consisteva appunto nel costringere il giocatore a "tenere gli occhi incollati allo schermo, generando un rapporto one-to-one tra il giocatore stesso e il computer".[1411] L'inclusione della realtà fa sì che gli ARG, come le performance, siano eventi contingenti: nel caso di *The Iron Mask* la "data di scadenza", comunicata sia dall'editore Mondadori che dalle avvertenze sulla confezione, era stata fissata per il 2001; per ovviare a ciò, i progettisti hanno fatto in modo che il gioco potesse essere terminato anche senza interagire con la realtà. Tuttavia, come ha giustamente osservato Di Chio, non bisogna dimenticare che, a differenza della letteratura tradizionale, quella interattiva porta sempre con sé una scadenza, determinata dall'obsolescenza hardware e software o dalle tendenze (si pensi, ad esempio, al passaggio dai giochi su supporto fisico ai giochi online o in *cloud*).

Similmente a quanto era accaduto con *Ra-Dio* di Miglioli, il progetto suscitò un certo interesse da parte dei media italiani (se ne parlò molto, ad esempio, in radio; alcune recensioni apparvero sulla stampa nazionale[1412] e Di Chio venne invitato a numerosi convegni),[1413] ma non divenne un successo commerciale: le copie vendute, infatti, non furono molte (circa diecimila),[1414] anche se, come per *Avventura nel castello*, gli utenti si dimostrarono entusiasti e recepirono con facilità le dinamiche pur complesse del gioco;[1415] allo stesso modo, il CD di *The Iron Mask* oggi è praticamente introvabile (ma può essere ancora scaricato e risolto anche senza interagire con la realtà),[1416] il sito web ufficiale (www.theironmask.com) è stato chiuso molti anni fa e in pochi oggi sembrano ricordare il progetto.[1417]

Tale situazione è stata determinata, in primo luogo, dai pochi mezzi economici a disposizione: *The Iron Mask* è stato infatti interamente autoprodotto e autofinanziato, il che ha conferito al prodotto,

---

[1409] Da un'intervista personale a Ottavio Di Chio realizzata il 22 maggio 2019.
[1410] *Ibid*.
[1411] *Ibid*.
[1412] Si vedano, ad esempio, le recensioni su *Rockol* /http://www.rockol.it/recensioni-musicali/libri/224/the-iron-mask?refresh_ce URL consultato il 20 maggio 2019) e su *La Repubblica*, già citata. In quest'ultima in particolare, per quanto il progetto sia stato definito "quantomeno interessante", il giornalista Jaime d'Alessandro non ha esitato a esprimere il proprio scetticismo, avanzando l'ipotesi per cui l'elemento innovativo sarebbe servito soprattutto a sopperire a una qualità tecnica non comparabile con la maggior parte dei giochi per PC dell'ultima generazione.
[1413] Si vedano, ad esempio, gli incontri organizzati dal già citato Osservatorio di Scrittura Mutante: http://www.trovarsinrete.org/Scrittura.Mutante/FabulaRasa.htm URL consultato il 20 maggio 2019.
[1414] Intervista personale, 22 maggio 2019.
[1415] *Ibid*.
[1416] *The Iron Mask* può essere scaricato all'indirizzo: http://www.mediafire.com/folder/tixbi58iomjcd URL consultato il 20 maggio 2019.
[1417] Cfr. http://forum.arena80.it/index.php?topic=4670.0 URL consultato il 20 maggio 2019.

nonostante il talento dei giovani sviluppatori, un carattere "artigianale" di certo non paragonabile a quello delle grandi distribuzioni. La stessa Mondadori non aveva alcuna esperienza nel settore e subentrò, in ogni caso, soltanto a lavoro ultimato, mentre MediaLab fallì poco dopo l'uscita del gioco, compromettendone inevitabilmente la visibilità, la distribuzione e la conservazione.

Al di là dei problemi legati al marketing, forse *The Iron Mask* era semplicemente troppo innovativo per quei tempi e per il contesto italiano. In ogni caso, è certo che il progetto occupi un posto di rilievo nella storia videoludica, così come risulta evidente il suo legame con quel particolare momento storico in cui, soprattutto in Italia, le ricerche sulle nuove tecnologie erano permeate da suggestioni cyberpunk, assumendo pertanto connotazioni sperimentali e antagoniste.

Esperimenti di narrazioni *location-aware* si intensificheranno nella terza generazione, quella attuale, grazie soprattutto allo sviluppo di dispositivi (smartphone, tablet) e software più performanti, trasformando sempre più lo spazio fisico in spazio narrativo, informativo ed emozionale, non più percepito come separato da quello virtuale. Se, da una parte, questi esperimenti offrono una serie di interessanti opportunità, tra cui la possibilità di progettare narrazioni estese, collaborative e coinvolgenti, la scoperta (e riqualificazione) di luoghi reali e la riscoperta della "ritual narrative of architectural space",[1418] nonché della centralità del corpo, dall'altra portano con sé tutte le problematiche tipiche del post-digitale, vale a dire la condizione attuale in cui il digitale è diventato trasparente, sia perché onnipresente e radicato nelle nostre abitudini, sia perché le logiche della VR sono ormai entrate nella RR:

> neo-liberal capitalism extends its controlling force voluntarily into every facet of our lives. Every day in the street we can see the blurring of boundaries between public and private, work-time and personal time.[1419]

Il rischio, insomma, è che, come negli ARG, nella "vita reale" vada a costituirsi un vero e proprio "gestore dell'immaginario" (*Puppet-master*), padrone delle connessioni semantiche che legano i nodi di un ecosistema mediale ormai fisico/digitale.

[1418] ("Narrazione rituale dello spazio architettonico". Traduzione mia). Martin Rieser, "Locative Media and Spatial Narrative", saggio presentato alla prima edizione di *Refresh*, conferenza internazionale sulle Media Arts, Sciences and Technologies, presso il Banff Center di Alberta (29 settembre - 4 ottobre 2005) http://mediacultures.net/jspui/bitstream/10002/330/1/Martin_Rieser_refresh.pdf p. 9. URL consultato il 21 maggio 2019.

[1419] ("Il capitalismo neo-liberale estende volontariamente la sua capacità di controllo in ogni aspetto delle nostre vite. Ogni giorno in strada possiamo vedere l'offuscamento dei confini tra pubblico e privato, tra tempo lavorativo e tempo personale". Traduzione mia). *Ibid*.

Nella seconda generazione, dunque, metafore d'interfaccia e modalità di navigazione hanno sostituito il meccanismo navigazionale retorico dell'ipertesto (il link) della generazione precedente: alla lessia, emblema di un documento a base testuale ancora memore della pagina, statico e autonomo perché salvato su un computer remoto o su un supporto esterno, si è così passati a un altro modello cognitivo, quello del flusso linguistico *time-based* della rete, un nuovo ambiente alfabetico-visuale in cui i documenti diventano spazi dinamici di applicazione procedurale, documenti dunque su cui si agisce più che leggere: come ha osservato Riva, "nel momento in cui i libri migrano in rete, i programmi contenuti in essi si dispiegano nelle forme consentite dalla rete".[1420] Con l'evolversi della rete, questa natura operativa, in costruzione e traslazione perenne dell'opera si complica sempre di più (*perplexia*): modalità, potenzialità e modelli percettivi di altri media (codici cinematici, ludici, visivi e sonori) arricchiscono la dimensione letteraria, rendendo più articolato il dialogo con il codice informatico.

Si è imposto così un nuovo meta-genere, l'ibrido, un modello alternativo sia all'organico-naturale che all'inorganico-artificiale e dunque particolarmente adeguato a esprimere le istanze di un soggetto ormai post-umano, che si riprogramma continuamente interagendo con la macchina. Computer e umani possono allora essere intesi come inter-attanti, al tempo stesso soggetti e oggetti, mittenti e destinatari del *feedback loop* procedurale e performativo dell'opera; in questo contesto, la rete è assunta come meta-modello che consente di giustapporre, articolare o ricombinare interfacce e modelli estetici apparentemente incompatibili come la narrazione e il database.

Lo spazio della rete consente infatti di superare la dialettica tra spazializzazione priva di gravità del tempo di racconto (evidente negli scrittori che si sono avvalsi di interfacce basate su metafore spaziali e "geografiche" per configurare appunto spazialmente il tempo, storico e narrativo) ed esecuzione temporalizzante degli schermi (presente invece nelle opere in cui emerge la dimensione temporale intrinseca ai nuovi media e ai loro processi) per ottenere uno spazio-tempo dell'opera che si compone e ricompone tra una logica puramente relazionale combinatoria (la logica del database) e una logica basata su un flusso sequenziale che, pur essendo almeno in parte programmato, avviene in un tempo eternamente presente o ciclico, non più regolato da ritmi esclusivamente umani. Come ha osservato Riva:

> se il database è il modello "a-temporale" che governa l'accesso "simultaneo" all'informazione, la metafora dello spazio navigabile, il gioco dei mondi virtuali in cui ci si può immergere, sembrano essere gli eredi delle forme narrative cronotopografiche che hanno dominato l'arte umana prima dell'avvento dell'era digitale.[1421]

[1420] Massimo Riva, *cit*., p. 58.
[1421] *Ibid*., p. 222.

Similmente Janet Murray ha affermato che "the computer can be a compelling medium for storytelling if we can write rules for it that are recognizable as an interpretation of the world".[1422]

Le opere di letteratura elettronica dimostrano dunque che, contrariamente a quanto sostenuto da Manovich,[1423] database e e dimensione narrativa non sono necessariamente "nemici" tra loro; basti pensare alle opere ipertestuali, in cui il tempo del racconto è sì legato alla riconfigurazione dello spazio visivo, ma la dimensione temporale non viene del tutto elisa. Possiamo quindi parlare, più propriamente, di evoluzione dei modelli narrativi classici verso una continua ricontestualizzazione di narrazioni frammentate o, per usare le parole di Peter Lunenfeld, da un sistema *ipertestuale* a un sistema *iper-con-testuale*.[1424]

Come ha osservato Mark Amerika,[1425] dunque, la dimensione della rete, in cui si riversa l'inconscio collettivo "esteriorizzato", è simultaneamente spaziale e temporale, una finestra sul suo perpetuo "qui e ora": il cyberspazio è un "luogo" ma anche un "tempo", uno spazio-tempo "cyber-psico-geografico" dove accadono o emergono esperienze multisensoriali trascritte e ricodificate in una retorica iper- e inter-mediale, in quanto tale spazio-tempo

> non è più condensato (codificato) nella mono-fonia e mono-grafia immaginativa della scrittura linguistica, ma arricchito della stereo-fonia e stereo-grafia sinestetica e architettonica dei meta-dati, intesi come forma di meta-scrittura estetico-cognitiva, una forma di scrittura-design (*designwriting*) che traduce/trascrive nel flusso, in una cibernetica "asincronia in tempo reale", il mondo non-scritto dell'esperienza vissuta, in tutta la sua ricchezza sensoriale e cognitiva e consente pertanto un'esperienza multi e iper-mediata polipercettiva.[1426]

In questo contesto, quindi, l'opera-flusso può recuperare una dimensione narrativa. Le parole di Amerika ci riconducono a quella che è stata la grande utopia dell'avanguardia, vale a dire l'identificazione dell'arte con la vita, ovvero la sintesi di esperienza vissuta ed esperienza estetica, una sintesi praticata non più all'insegna della spontaneità romantica, ma dell'iper-mediazione postmoderna: non si tratta cioè di concepire la propria vita come un'opera di tecno-arte, ma di vivere in una dimensione consapevolmente tecno-estetica, resa possibile dai dispositivi della tecno-cultura. È dunque nell'interfaccia tra mondo reale e mondo virtuale, negli interstizi tra mondo scritto e mondo non scritto, nelle soglie tra pubblico e privato che l'opera si dissemina reticolarmente e il testo, nella sua accezione estesa di stratificazione di codici, rivela tutte le sue proprietà di programma, software che si dispiega in una varietà di media sia elettronici che fisici.

In questo gioco letterario il cui senso va al di là del testo, ma non si riduce del tutto a giocare con il

[1422] ("Il computer può essere un medium convincente per lo storytelling se siamo in grado di scrivere regole che siano riconoscibili come un'interpretazione del mondo". Traduzione mia). Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge 2000, p. 73.

[1423] Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, *cit*., p. 213.

[1424] Peter Lunenfeld, "I miti del cinema interattivo", Marie-Laure Ryan (a cura di), *Narrative Across Media: The Language of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln e Londra 2004, p. 384.

[1425] Mark Amerika, *Cyberpsychogeography*, MITPress, Cambridge 2007, p. 15.

[1426] Massimo Riva, *cit*., p. 269.

testo, l'opera diventa la messa in opera, o messa in scena, di interfacce e coincide dunque con la propria implementazione, cooperativa e pubblica. La rete, con la sua spinta alla socializzazione, offre dunque alla e-lit tanto un luogo virtuale quanto un sistema e meta-modello operativo: comunità virtuali e reali si ibridano attraverso il medium della scrittura, il cybertesto entra nel mondo reale, incidendo luoghi e corpi, lettura e scrittura diventano pratiche comunicative e sociali complesse, nomadi e disperse perché la disseminazione è la forma della socializzazione in un contesto in cui il virtuale non è più un mondo parallelo da cui si può evadere o rimanere imprigionati e che simula o controlla il mondo reale, ma si mescola alla realtà reale senza sostituirla, aumentandola.

In questo ibrido di realtà e iper-realtà, da cui emerge un fratturato inconscio tecno-linguistico tanto individuale che collettivo, i soggetti sono in perenne movimento come i dati che continuamente si scambiano e producono eventi ed epifenomeni fantasmatici, perturbanti in quanto non percepibili senza le protesi che aumentano i sensi umani. Per questo, più di qualunque periferica, è determinante che l'opera includa la dimensione fisica e metaforica del *computing* e per questo la letteratura elettronica rischia di rimanere poco comprensibile per chi non è interessato a un rapporto meno superficiale con i dispositivi che usa e da cui viene usato. Come ha osservato Brenda Laurel:

> progettare un'esperienza uomo-computer non significa costruire un desktop migliore. Significa creare mondi immaginari che hanno una relazione speciale con la realtà – mondi in cui noi possiamo estenderci, amplificarci, e arricchire le nostre capacità di pensare, sentire, agire.[1427]

È difatti sull'interazione originale tra dispositivi (dimensione tecnologica), medium (dimensione culturale-sociale) e forma (dimensione estetica) che si concentra il lavoro di ri-codifica o ri-programmazione del testo letterario: il dispositivo con i suoi meccanismi di funzionamento e il medium inteso come la traslazione semiotica e simbolica di tale funzionamento vengono riprogrammati insieme secondo un fine estetico che si ispira a, o si rifà criticamente a quel modo espressivo, quel trattamento del linguaggio naturale che siamo soliti associare con il letterario. Quella della letteratura elettronica è dunque una sfida duplice: riprogrammare il testo attraverso le possibilità offerte dal dispositivo e ripensare le possibilità del medium attraverso i codici del letterario, un processo definito da Hayles "intermediazione".[1428]

Come ha osservato Riva, "nell'interfaccia grafica in cui si ridisegna la sintassi narrativa il nuovo medium dell'immaginazione letteraria prende forma sia operativa che metaforica":[1429] le opere di questa generazione dimostrano chiaramente che, in letteratura elettronica, l'interfaccia è concepita come un enigma e la relazione tra codice e linguaggio è presentata nel segno dell'interferenza; in tal

[1427] Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Boston 1991, traduzione di Irene Baruffetti.
[1428] Cfr. Katherine N. Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, The University of Notre Dame Press, Indiana 2008, pp. 43-86.
[1429] Massimo Riva, *cit*., p. 134.

modo gli scrittori si oppongono all'utopia del digitale che vede una mutua trasparenza e traducibilità di codice e linguaggio, portando alla luce il processo babelico a cui è sottoposto il linguaggio in questi processi di riprogrammazione, per comprendere modalità più complesse e profonde di lettura e scrittura (che poi il tentativo di conciliare una lettura continua, assorta e profonda e un medium aperto e in divenire possa essere anch'esso un'utopia resta ancora da dimostrare).

Se è vero che le metafore si reincorporano in procedure e correlativi oggettivi non necessariamente o esclusivamente linguistici, è altrettanto vero che il codice letterario agisce come meta-codice, trainando gli altri codici in una serie di tropi che si rifanno in modo creativo alla tradizione della parola scritta. Tra mondo-scritto e mondo non-scritto, si inserisce infatti un terzo livello, quello del mondo-codificato, un livello di scrittura che come abbiamo visto, obbedisce a regole procedurali e operative che consentano il "funzionamento" tanto della macchina che dei suoi utenti. Da questo punto di vista, la letteratura elettronica può essere considerata come "l'esecuzione compiuta del genere cyberpunk"[1430] in quanto consente al lettore di sperimentare in concreto quello che le metafore letterarie possono solo permettergli di immaginare: una nuova logica post-umana o non-umana che si traduce in un'immaginazione non più esclusivamente linguistica, ma anche algoritmica. Sono appunto queste logiche e questi linguaggi diversi a essere messi costantemente alla prova dalla e-lit che, così facendo, mette in risalto le possibilità, ma anche i rischi e i limiti, dell'interazione tra agenti umani e non-umani.

La letteratura elettronica tematizza dunque esplicitamente la trasformazione del linguaggio (della nostra idea di linguaggio letterario e del linguaggio *tout court*) ad opera dei media digitali: ad essere messo in scena è difatti il rapporto critico tra la scrittura e gli strumenti e i media in cui essa si articola e si riproduce e dunque, come ha affermato Riva, essa ha "come oggetto primario la trasformazione dell'essere linguistico dall'umano al post-umano, secondo il codice trasformativo dell'Ibrido":[1431]

> nell'era della sua ri-produzione digitale l'opera letteraria sembra così raccogliere la sfida fondamentale del postumanesimo: descrivere la nascita del cyborg a un livello onto-linguistico che riconfigura ossia ricodifica o riprogramma l'essere umano (incarnazione del codice o drammatizzazione del farsi programma o puro processo del corpo). È il paradosso double-face della im-materialità digitale.[1432]

Se il contesto internazionale, in particolar modo quello americano, si è dimostrato particolarmente ricettivo nei confronti delle trasformazioni epocali generate dall'avvento del web, lo stesso non può dirsi per quello italiano, dove il web è stato generalmente utilizzato più per le sue proprietà trasmissive (archivio, vetrina, strumento di networking *tout court*) che non come acceleratore di nuove forme espressive.

[1430] *Ibid*., p. 132.
[1431] *Ibid*., p. 198.
[1432] *Ibid*., p. 192.

Ciò, come abbiamo visto, risulta particolarmente evidente dalla scarsa importanza riservata ai contenuti multimediali e alla progettazione delle interfacce, avvertiti come "accessori" del testo verbale piuttosto che come potenziali dispositivi retorici. Per gli italiani, insomma, la Letteratura sembra ancora irrimediabilmente ancorata a una concezione ristretta di testo (testo verbale, piuttosto statico e gestibile a livello di velocità, durata e riproduzione di lettura): sono mancati, difatti, esempi significativi che hanno saputo trarre vantaggio dall'estetica e dalle dinamiche di altri generi naturalmente multimediali, quali i fumetti e i videogiochi, mentre i pochi esempi di poesie animate, come abbiamo visto, sono riconducibili all'animazione tipografica, una tipologia familiare per il pubblico in quanto nata nel e diffusa dal cinema, piuttosto che all'animazione con il dispositivo, tipologia questa, al contrario, prettamente informatica. Per contro, in questa generazione vi sono stati i primi tentativi di coinvolgere gli utenti nella creazione delle opere e un'estensione dei processi generativi e della struttura ipertestuale a generi prima esclusi, rispettivamente alla narrativa e alla poesia.

Se la letteratura elettronica può essere considerata l'attuazione del cyberpunk e dato che, come abbiamo osservato nel precedente capitolo, l'Italia si è contraddistinta per aver tradotto tale genere in forme di attivismo politico e sociale, non stupisce che le tipologie più diffuse siano state appunto la net.art e i suoi sottoinsiemi (software art, virus art) e i generatori, utilizzati prevalentemente per finalità satiriche: in Italia, insomma, sembra che le sperimentazioni legate ai nuovi media riescano a suscitare un certo interesse solo quando scandalizzano o divertono. Allo stesso modo, la centralità riservata al "corpo organico" (Gilli, Comino) e alla sua potenziale "infezione" (virus) lascia trapelare una visione del digitale e delle reti più pessimistica e scettica rispetto a quella che emerge dal contesto americano, più incentrato invece su aspetti positivi quali la democraticità e la libertà consentite dalle nuove tecnologie.

Questa generazione conferma inoltre una caratteristica già emersa in passato: gli autori di letteratura elettronica in Italia raramente posseggono un background puramente umanistico, né provengono da un contesto istituzionale, ma sono piuttosto esponenti di movimenti underground e ciò potrebbe aver influito sulla percezione, a livello di pubblico di massa, dei nuovi tipi di scrittura resi possibili dalle tecnologie informatiche, che sarebbero cioè stati associati a forme controculturali, antagoniste, destinate a una ristretta cerchia di lettori oppure ridotte a *divertissement* grazie ad autori sprovvisti di competenze adeguate, ma capaci di attirare un vasto pubblico. Il fatto che molti scrittori provenissero da piccole realtà, come abbiamo visto, ha inoltre conferito alla produzione elettronico-letteraria una forma artigianale, di certo non all'altezza dei prodotti culturali che circolavano in quel periodo: a essere mancati, ancora una volta, sono stati dunque il supporto, anche economico, delle istituzioni, complice anche una macchina burocratica irrimediabilmente lenta,[1433] a cui vanno

[1433] Basti pensare che l'importanza della natura del supporto è stata riconosciuta a livello normativo in tempi piuttosto recenti, nello specifico con la Legge 7 marzo 2001, n. 62, (art. 1) che definisce come prodotto editoriale "il prodotto realizzato su supporto cartaceo, ivi compreso il libro, o su supporto informatico, destinato alla pubblicazione o, comunque, alla diffusione di informazioni presso il pubblico con ogni mezzo, anche elettronico (…)" con la sola esclusione dei prodotti cinematografici e discografici. Cfr. Daniela Panosetti, "Netpoetica. Teoria e pratica degli

aggiunti i ritardi infrastrutturali e l'ottusità di certa committenza nei confronti dei lavori creativi, in generale, e di quelli legati ai nuovi media, in particolare. Come nella generazione precedente, inoltre, l'entusiasmo dei fruitori, seppure non numerosi, ha dimostrato che, in Italia, più che i lettori, sono mancati scrittori e critici letterari in grado di cogliere le trasformazioni in atto.

Tuttavia, gli autori italiani hanno dimostrato di eccellere in diversi ambiti realizzando, ancora una volta, opere e progetti addirittura troppo avanzati rispetto ai tempi e al contesto, dimostrando inoltre una propensione alla scrittura di programmi autoriali piuttosto che al riuso di software prodotti da terzi.

ipertesti narrativi", *cit*., p. 4.

CAPITOLO 4

L'INSOSTENIBILE TRASPARENZA DEL *COMPUTING*:

LA TERZA GENERAZIONE DELLA LETTERATURA ELETTRONICA

(2005 – in corso)

Nell'attrazione di uno scrittore
per la scrittura automatizzata,
nel coltivare la fantasia
della propria obsolescenza,
c'è un'ovvia pulsione di morte.

Gregorio Magini

4.1. Dal web 2.0 all'*ubiquitous computing*

La terza generazione della letteratura elettronica, tutt'ora in corso, si fa risalire convenzionalmente al secondo lustro degli anni Duemila, in concomitanza con il cosiddetto "web 2.0",[1434] espressione che indica la svolta preminentemente *social*[1435] del web che, da sistema monodirezionale (uno a molti, modello della "diffusione"[1436]), statico (concepito per la sola lettura) e incentrato sul *prodotto* diventa pluridirezionale (molti a molti, modello della "circolazione"[1437]) e dinamico, basato cioè sul coinvolgimento diretto degli *utenti*, chiamati a creare e condividere contenuti secondo il mantra "sharing is caring": sono infatti gli utenti, tramite le condivisioni, a generare il reale valore simbolico ed economico dei prodotti, anche culturali. Si ha così un ulteriore passaggio, "dall'economia del link all'economia dei like".[1438]

Sebbene la partecipazione sia sempre stata "l'elemento principale della costruzione di significato in Rete"[1439], come ha osservato Domenico Quaranta nel web 2.0 "il networking, da pratica autogestita di resistenza, comincia a essere filtrata da una serie di applicazioni commerciali di ampio utilizzo, trasformandosi in tendenza":[1440] il web è diventato cioè non solo un medium globale, ma anche

[1434] L'espressione "web 2.0" è stata coniata da Tim O'Reilly nel 2004, in occasione della "Web 2.0 Conference" di O'Reilly Media.

[1435] Caratteristiche del web 2.0 sono infatti le piattaforme per la condivisione di media quali foto (Flickr, 2004) e video (Vimeo, 2004;Youtube, 2005) e quelle espressamente concepite per la costruzione di reti sociali (Facebook, 2004; Twitter, 2006; WhatsApp, 2009; Instagram, 2010).

[1436] Cfr. Mario Ricciardi, "Uomini e macchine. Società, comunicazione e informatica", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne editrice, Roma 2015, p. 26.

[1437] *Ibid*.

[1438] Cfr. Carolin Gerlitz, Anne Helmond, "The Like Economy. Social Buttons and the Data-intensive Web", *New Media & Society*, vol. 15, n. 8, pp. 1348-1365.

[1439] Simone Arcagni, "Introduzione", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., p. 14.

[1440] Domenico Quaranta, dispensa del corso "Culture digitali", Accademia di Belle Arti di Carrara, a.a. 2015-2016 http://domenicoquaranta.com/public/TEACHING/CultureDigitali.pdf URL consultato il 19 settembre 2019.

globalizzato, piegato alle stesse logiche capitalistiche in atto nei paesi economicamente avanzati e dunque segnato da fenomeni di monopolio, standardizzazione e controllo di tipo politico ed economico.

Questa svolta software è stata accompagnata dalla rivoluzione hardware rappresentata dalla diffusione in massa[1441] dei dispositivi *mobile* (smartphone[1442] e tablet[1443]), progettati per una fruizione in mobilità, appunto. Se il web 2.0 ha riguardato principalmente il *chi* avesse accesso alla rete (chiunque), la tecnologia mobile ha interessato il *dove* (ovunque) e il *quando* (sempre) connettersi o usufruire della molteplicità di strumenti che sono di fatto confluiti in un unico dispositivo (telecamera, televisione, radio, computer, telefono, lettore musicale, macchina fotografica, bussola, torcia, calendario, console per videogiochi, strumenti di scrittura e lettura etc.). Come ha osservato Alessandro Baricco, social e smartphone sono stati i due totem dell'epoca.[1444]

Con i social vi è stata la definitiva "colonizzazione" in massa di quello che lo scrittore ha chiamato "oltremondo", la realtà virtuale inaugurata dal web, la copia digitale del mondo, la terra promessa dei padri dell'insurrezione digitale (su questo punto convengo con Marco Montanaro: "oltremondo. Io l'avevo sempre chiamato altrove, e questo mio altrove erano il web, i pensieri, le paranoie, i libri, i videogiochi, i film"):[1445] per la prima volta, gli esseri umani vi si sono fisicamente trasferiti, hanno cioè smaterializzato e digitalizzato non più solo dei documenti, ma se stessi, il proprio profilo, la propria personalità, la propria visione del mondo, acquisendo lo stesso design dei prodotti digitali e divenendo così entità leggere, veloci e nomadi. Lo smartphone ha facilitato e accelerato questo esodo di massa, consentendo di raggiungere l'altrove in qualsiasi momento e luogo, ma soprattutto rendendo lo spostamento più naturale, facile e immediato, liquido, riducendo e semplificando il

[1441] Il definitivo sorpasso dei telefoni cellulari da parte degli smartphone è occorso nel 2011 (Cfr. Anon., "Europa, smartphone campioni. Sorpassati i cellulari", *Corriere Comunicazioni*, 12 settembre 2011 http://www.corrierecomunicazioni.it/telco/europa-smartphone-campioni-sorpassati-i-cellulari/); quello della connessione da mobile rispetto a quella da fisso nel 2016 negli Stati Uniti, l'anno successivo in Italia: "per la prima volta, in Italia il numero di utenti che accede a internet esclusivamente tramite device mobili (9,3 milioni di italiani, pari al 25% dei 37,3 milioni che hanno accesso alla rete) è superiore al numero di persone che naviga solo da desktop (9,1 milioni, pari al 24%)" Simone Freddi, In Italia gli utenti internet "mobile-only" superano quelli che navigano solo da pc", *Engage*, 15 maggio 2017 www.engage.it/mobile/piu-italiani-navigano-solo-da-mobile-che-solo-da-pc/108527#Y3fq4tyUrMftCJH6.99. URL consultati il 3 luglio 2019.

[1442] Sebbene l'idea di far convergere telefonia e computer risalga agli anni Settanta e il primo smartphone, il già citato Simon, progettato da IBM, fu prodotto già nel 1993, è a partire dal 2007, con la commercializzazione del primo iPhone Apple, che tale tecnologia iniziò a diffondersi (il dispositivo fu proclamato "prodotto dell'anno" dal *Time*). Nel 2008 venne prodotto il primo smartphone basato sul sistema operativo Android: sviluppato da Google, Android ha avuto un'importanza determinante nella diffusione degli smartphone in quanto sistema *open source*, aperto e funzionante anche su dispositivi di fascia media e bassa. Nel 2018 l'Italia è stata giudicata il terzo paese al mondo per diffusione di smartphone, posseduti dall'83% della popolazione (Cfr. Diletta Parlangeli, "L'Italia è il terzo Paese al mondo per numero di telefonini", *Wired*, 30 gennaio 2018 http://www.wired.it/internet/web/2018/01/30/digital-2018-dati/. URL consultato il 2 luglio 2019).

[1443] Spetta ancora una volta alla Apple, con iPad (2010) il merito di aver rinnovato i tablet, dotandoli di schermi multi-touch e rendendoli dunque più simili agli smartphone che ai PC, a differenza dei tablet di prima generazione. Nel primo trimestre del 2019 sono stati venduti circa 36,7 milioni di tablet in tutto il mondo (Cfr. Anon. "Tablet, nel primo trimestre 2019 il mercato è sceso del 5%", *Sky TG 24*, 10 maggio 2019 http://tg24.sky.it/tecnologia/2019/05/10/tablet-mercato-primo-trimestre-2019.html. URL consultato il 10 maggio 2019).

[1444] Alessandro Baricco, *The Game*, Einaudi, Torino 2018, p. 137.

[1445] Marco Montanaro, "33 tesi su The Game di Alessandro Baricco", *Minima et moralia*, 3 dicembre 2018 http://www.minimaetmoralia.it/wp/33-tesi-the-game-alessandro-baricco/

modello del computer, fino ad arrivare a una sorta di "postura zero",[1446] in cui la distanza tra i tre elementi, uomo-tastiera-schermo, apparisse fusa in un unico gesto.

È stato allora, ha scritto Baricco, che abbiamo definitivamente accettato e messo a regime quel sistema a doppia trazione inventato con il web, un sistema in cui ciò che chiamiamo realtà, ciò che definisce il nostro io, è il prodotto di un flusso che circola in maniera armonica tra due "cuori", mondo e oltremondo. In altri termini, i due mondi non sono più percepiti come separati, ma come sistemi integrati, poiché è passando fluidamente dall'uno all'altro che produciamo senso, maciniamo esperienze, viviamo, produciamo realtà. A mio avviso è così da sempre, per cui riformulerei affermando che è stato allora che il computer si è trasformato in mezzo di comunicazione di massa e così, in effetti, la "mutazione" si è estesa: ciò che era percepito come artificiale è diventato naturale, ciò che era considerato virtuale è diventato credibile, vero e quindi reale per un maggior numero di persone. Da ciò Baricco ha dedotto che l'umano è diventato iper-umano, un umano che non pensa più in modo lineare (prima e dopo, inizio e fine), ma adotta una logica ipertestuale (più punti d'accesso tutti ugualmente validi, nessun inizio né fine, ma un continuo fluire). Ciò che inizialmente era l'"as we may think" di pochi sarebbe dunque diventato l'"as we think" di una nuova civiltà, la cui interfaccia culturale non è più il libro, ma il database, i cui strumenti cognitivi non sono più il versum, la linea o la pagina, ma l'archivio, le costellazioni ricombinanti e i livelli; l'interattività ha reinventato le condizioni della prossemica e la connettività ha cambiato drasticamente la natura delle relazioni sociali. L'iper-uomo, secondo Baricco, non percepisce i dispositivi digitali come mediatori (appunto perché ne ha introiettato la logica), ma come vere e proprie protesi, estensioni in un certo senso organiche, biologiche di sé (parliamo quindi, a tutti gli effetti, di fusione di uomo e macchina), che di fatto lo rendono un umano aumentato in grado di abitare una realtà estesa. A questa nuova realtà Baricco ha dato il nome di "Game". Allo stesso modo, Peppino Ortoleva[1447] ha osservato che, mentre in passato vi era una netta separazione tra lavoro (*homo economicus*) e gioco (*homo ludens*) e il gioco era pertanto confinato in uno spazio-tempo "carefully isolated from the rest of life",[1448] venuti meno questi confini,

> the distinctions between the ludic and the ordinary are being exceeded by the vast area of the semi-ludic, where a playful model (voluntary, regulated, shared) acts as a ground for non-ludic social relationships.[1449]

In altri termini, l'attitudine ludica e i giochi veri e propri sono stati investiti di una funzione

[1446] *Ibid*.

[1447] Peppino Ortoleva, "Homo ludicus, The ubiquity of play and its roles in present society", *Game. The Italian Journal of Game Studies*, 2012 http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/ URL consultato il 30 settembre 2019.

[1448] "Play is essentially a separate occupation, carefully isolated from the rest of life (. . .). [The] game's domain is therefore a restricted, closed, protected universe: a pure space". Roger Caillois, *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, Chicago 2001, pp. 6-7.

[1449] ("Le distinzioni tra il ludico e l'ordinario sono state superate dalla vasta area del semi-ludico, dove un modello ludico (volontario, regolato, condiviso) funge da base per relazioni sociali non ludiche". Traduzione mia). Peppino Ortoleva, *op. cit.*, p. 11.

operativa, per cui forme "semi-ludiche" hanno di fatto "colonizzato" diverse aree della vita quotidiana, instaurando un inedito e costante dialogo tra il "pure play" e la "serious life"; per questo motivo, l'*homo ludicus* non prova difficoltà ad applicare paradigmi prettamente ludici a qualsiasi aspetto della propria vita. Ortoleva ha anche precisato che questo nuovo sistema ludico rappresenta una forma di adattamento a un ambiente nuovo, che include non solo esseri umani, ma anche macchine "intelligenti":

> through what we call new ludic system we are learning to accept and explore the reality of a society made of humans and machines that hasn't been understood by common sense yet; machines that pretend and ask us to pretend. […] Metacommunication in this case consists of "let's pretend you are a mind that works like mine and that my mind looks like you".[1450]

Come abbiamo visto, è stato proprio sui videogiochi che i padri dell'insurrezione digitale si sono formati, è stato quello il linguaggio principale che ha alimentato i loro sogni, il loro immaginario, la loro idea di realtà. Come ha scritto Baricco:

> in loro erano leggibili il senso del computer, le potenzialità del digitale, i vantaggi della postura uomo-tastiera-schermo, una certa idea di architettura mentale, una collezione di sensazioni fisiche, una precisa idea di velocità, la beatificazione del movimento e l'importanza di un punteggio. In un certo senso i videogame sono stati il testo facilitato in cui i padri della rivoluzione digitale lessero cosa stavano facendo, e cosa avrebbero potuto fare.[1451]

Quel linguaggio era espressione di un diverso modo di pensare, che emerge se si considera che un programma informatico, a differenza ad esempio di un programma televisivo, non cattura né replica un'esperienza, ma i *principi* sottostanti all'esperienza. Questa metodologia si basa dunque sulla scomposizione di processi complessi nei loro elementi essenziali e nel riportare il frutto pulito di quei processi, il loro cuore elementare e utile, la loro sintesi ultima, sulla superficie visibile del mondo, così da renderli ponti per essere usati. Portando la profondità del reale in superficie, nella sua versione compressa o "distillata" (profondità senza complessità), ponendo dunque "il premio sopra, la fatica sotto",[1452] questo nuovo schema mentale produce quindi una figura, l'iceberg, che è l'esatto rovescio di quella prodotta dallo schema mentale che ha dominato la cultura novecentesca, la piramide; così facendo, citando nuovamente Baricco, questo modo di pensare, e dunque questo nuovo design, "colpiva al cuore la cultura novecentesca, disintegrandone il principio fondamentale: che il nocciolo dell'esperienza fosse sepolto in profondità, raggiungibile solo con la fatica e grazie

[1450] ("Attraverso quello che chiamiamo nuovo sistema ludico stiamo imparando ad accettare ed esplorare la realtà di una società composta da uomini e macchine che non è ancora stata compresa dal senso comune; macchine che fingono e che ci chiedono di fingere. [...] La metacomunicazione in questo caso consiste nel 'facciamo finta che tu sia una mente che funziona come la mia e che la mia mente assomigli alla tua'". Traduzione mia). *Ibid*.

[1451] Alessandro Baricco, *cit*. p. 318.

[1452] *Ibid*.

all'aiuto di qualche sacerdote".[1453] Questo modello favorisce quindi un tipo di esperienza diverso da quello novecentesco, che Baricco ha chiamato "post-esperienza", che consiste nel *coltivare*, vale a dire lavorare (elaborare, manipolare, combinare, incrociare, mixare etc.) i *semi* dell'esperienza che il "design da videogame" ha portato in superficie, così da farli *fruttare* e dunque maturare una propria esperienza. Se per alcuni, come Roberto Vacca, la svolta analogica delle macchine digitali (icone e gesti che sostituiscono sempre più numeri e alfabeto) è vista come una regressione piuttosto che una semplificazione, che contiene in sé il rischio che "ciò che viene spacciato per veloce e intuitivo ci renda solo più approssimativi",[1454] per Baricco, al contrario, post-esperienza non vuol dire agire in modo superficiale, ma cogliere e usare la profondità che è già in superficie con una velocità e un'agilità che lo scendere in profondità, dove non vi è l'essenza delle cose, ma la complessità tecnica dei processi, non farebbero che compromettere. La post-esperienza è dunque, per usare le parole dello scrittore, "l'esperienza come l'abbiamo immaginata dopo aver preso le distanze dal suo modello novecentesco. È l'esperienza come sappiamo raggiungerla usando i *tool* dell'insurrezione digitale. È l'esperienza figlia della superficialità".[1455]

Condivido solo in parte queste opinioni, per le ragioni che spiegherò più avanti, mentre mi sembrano piuttosto condivisibili le caratteristiche attribuite alla post-esperienza: "faticosa, difficile, selettiva e destabilizzante",[1456] un tipo di esperienza che genera sgomento e non potrebbe non farlo, poiché si basa su una instabilità di fondo, "un'impermanenza inevitabile",[1457] in quanto consiste non più in un *gesto*, che mette in ordine un mondo, ricuce, conclude, dà stabilità, ma in un *movimento*, che destabilizza, riapre, disperde, non conclude, è una traccia, è volatile, è in continuo aggiornamento, è mutevole.

Ciò non può non avere impatto nella formazione dell'identità, che diventa a sua volte mobile e cangiante, "un cantiere aperto"[1458] distribuito nella realtà estesa, il risultato cioè di una somma di presenze, nel mondo e nell'oltremondo. L'aspetto che va sottolineato è relativo al fatto che, se il "design" scelto per rappresentare l'identità è conforme a quello dei videogame, come suggerisce Baricco ("parte di quel vertiginoso mistero verticale che era la nostra personalità è salito in superficie, è andato a disporsi in luoghi visibili, esposto al vento degli sguardi altrui"),[1459] allora ciò che emerge in superficie è la versione compressa e distillata, profonda ma non complessa di alcuni aspetti della personalità, una "identità-veloce" (è un sistema troppo instabile, aperto e dinamico per essere un habitat consono per una cosa lenta e sedentaria come l'autenticità), una identità funzionale che sacrifica esattezza e precisione, guadagnando in leggerezza, sintesi, velocità e agilità, ha un fondo di autenticità, che emerge proprio grazie all'imprecisione, è dunque *potenzialmente* autentica,

[1453] *Ibid*., p. 153.
[1454] Roberto Vacca, "Digitale, l'arma che ci fa uomini, difendiamola dalla 'deriva analogica'", *Wired*, 29 luglio 2016 http://www.wired.it/attualita/tech/2016/07/29/digitale-larma-ci-fa-uomini/ URL consultato il 29 settembre 2019.
[1455] *Ibid*.. p. 164.
[1456] *Ibid*., p. 166.
[1457] *Ibid*., p. 168.
[1458] *Ibid*., p. 175.
[1459] *Ibid*.

è una macchina generatrice di autenticità ed è tale perché, come la "verità-veloce" illustrata da Baricco, anche l'identità in rete, come qualsiasi altra cosa nel Game, è indissolubilmente legata allo storytelling; senza di esso, resterebbe muta e ferma. In sostanza, chiedersi quanto di autentico ci sia nell'identità trasmessa in rete non è la prospettiva giusta per individuare il problema; bisognerebbe piuttosto ruotare il punto di vista e chiedersi se quella identità riesce a essere percepita come autentica (ma forse il termine giusto da adottare, nell'economia digitale, dovrebbe essere *interessante*) dall'osservatore; se il risultato è positivo, ai fini del nostro discorso potrebbe allora essere un interessante caso di storytelling da studiare.

Tornando al nesso logica digitale-videogiochi, secondo Baricco, per condurre la loro missione di "rendere impossibile la ripetizione di una tragedia come quella del '900",[1460] resa possibile da una mentalità basata sull'immobilità, la linearità, l'ossessione per il confine, il potere in mano a una élite, i padri dell'insurrezione digitale non si appellarono a un'ideologia esplicita, ma intervennero sul funzionamento delle cose, realizzando cioè una somma di soluzioni pratiche, degli strumenti.

La logica non lineare, il nuovo modo di pensare, è in effetti riuscito a diffondersi, come abbiamo visto, non tanto grazie al computer, che è un meta-medium, ma attraverso un approccio ludico al computer, che ha portato a incorporare negli *strumenti* l'architettura logica e il design dei videogame. Quest'ultimo è stato così schematizzato da Baricco:

- un design piacevole capace di generare soddisfazioni sensoriali;
- una struttura riconducibile allo schema elementare problema/soluzione ripetuto più volte;
- tempi brevi tra qualsiasi problema e la sua soluzione;
- sequenze rapide di azioni e reazioni;
- aumento progressivo delle difficoltà di gioco;
- inesistenza e inutilità dell'immobilità;
- apprendimento dato dal gioco e non dallo studio di astratte istruzioni per l'uso;
- fruibilità immediata, senza preamboli;
- rassicurante esibizione di un punteggio ogni tot passaggi;
- minima resistenza fisica.[1461]

L'iPhone è riuscito dove non erano riusciti né gli altri smartphone prima di lui, né *Spacewar* o *Adventure*, perché era camuffato da piccolo ed elegante computer, ma era e resta costruito concettualmente come un videogioco, era ed è uno strumento progettato per far capire praticamente a chiunque che era possibile risolvere i problemi giocando, e divertendosi anche, a patto che sia i problemi che le soluzioni fossero presentati in modo chiaro, sintetico, semplice e gradevole dal punto di vista sensoriale.

[1460] *Ibid*.
[1461] Alessandro Baricco, *cit*., p. 148.

> Dall'iPhone in poi […] nulla ha più avuto serie possibilità di sopravvivenza se non aveva nel suo DNA il patrimonio genetico dei videogame. […] Da quel momento, vivere prometteva di diventare un'intrigante collezione di partite in cui le asperità del reale rappresentavano il campo da gioco e l'emozione dell'esperienza il premio finale.[1462]

Così, cambiando gli strumenti, ciò di cui ci serviamo per creare e interpretare un mondo, il gioco, da modello mentale di pochi, è diventato il mito fondativo di un'intera civiltà; la terra promessa dei padri dell'insurrezione, un unico, libero, ininterrotto videogioco, è diventata la realtà estesa di tutti, una realtà finalmente all'altezza dei nostri sogni (o incubi) perché manipolabile *e* credibile.

A questo punto occorre sottolineare un fattore importante: le tesi di Baricco sono affascinanti, ma (o forse proprio perché) sono lineari, anche *troppo* lineari, così lineari da risultare, alla fine, semplicistiche, riduttive e affrettate. Il motivo è semplice: provengono da una persona che non ha esperienza delle cose di cui sta parlando, le conosce perché le ha studiate ma, come ha osservato lo stesso scrittore, il gioco non si comprende (solo) leggendo istruzioni d'uso, ma soprattutto con la pratica. E che a Baricco manchi la pratica lo si evince non solo dalla sua stessa ammissione di non usare i social network in prima persona, ma soprattutto dal modo con cui parla dei videogiochi: chi afferma che "il mobiletto di *Space Invaders* faceva vomitare"[1463] ed era "funereo",[1464] evidentemente non sa cosa vuol dire amare un videogioco (e questo potrebbe non essere così grave), non conosce la cultura del videogioco (e questo è grave) e, soprattutto, non gli interessa conoscerla (e questo è imperdonabile). Per questo l'idea di etichettare l'intera realtà in cui viviamo "Gioco" mi sembra un po' troppo affrettata appunto, e semplicistica e riduttiva. Baricco dimentica, non conoscendola, la ricchezza di quella cultura, la varietà dei videogiochi e la preparazione della comunità legata ai videogiochi. Come la maggior parte dei letterati, Baricco è convinto che quella comunità abbia bisogno di loro, ma allo stato attuale delle cose sembra vero, piuttosto, il contrario.

È opportuno ribadirlo: a mio avviso, l'analisi realizzata da Baricco può aiutare a inquadrare alcune progressioni storiche, ma lasciare intendere che tutti gli hacker siano come Steve Jobs e tutti i videogiochi siano come Facebook o l'iPhone è imperdonabile. Chiamare la degenerazione del gioco "Game" è imperdonabile. A Baricco è sfuggita una cosa importante: i veri giocatori, quelli capaci di "post-esperienza", non sono quelli bravi a giocare, quelli che "sanno usare i tool digitali", ma quelli che conoscono le regole del gioco. È una differenza cruciale: sapere *come* sono fatti i giochi, e soprattutto *perché* sono fatti in un certo modo, vuol dire essere in grado di immaginare e creare giochi *nuovi* e usare *al meglio* quelli esistenti. Saper giocare non vuol dire sfruttare ciò che c'è in superficie, ma innanzitutto *capire* ciò che c'è in superficie e questo presuppone un "cervello bi-alfabetizzato".[1465] In caso contrario, per quanto "nativi" si possa essere, si è destinati a essere schiavi

[1462] *Ibid*., pp 147-148.
[1463] *Ibid*., p. 43.
[1464] *Ibid*., p. 39.
[1465] Con questa espressione Maryanne Wolf intende una formazione che dia la capacità tanto di concentrarsi tanto nei processi di lettura profonda, quanto di muoversi rapidamente da un contenuto all'altro. Cfr. Maryanne Wolf, *Reader,*

di tecnologie e meccanismi che non si comprendono e, soprattutto, che non si è interessati a comprendere. In sostanza, i veri giocatori non sono "divinità festive, che creano al settimo giorno, quello in cui il dio vero riposa",[1466] ma sono divinità festose (ludiche), che non smetterebbero mai di creare e non si riposano finché non hanno capito come funzionano le cose. Giocare non è divertirsi, è divertirsi a imparare. Chiarire che ciò che Baricco ha definito "Game" rappresenta in realtà una degenerazione di Gioco può essere utile a orientare lo sguardo verso ciò che potrebbe rappresentare, se non un antidoto, per lo meno un'alternativa al modello deviato di gioco che sembra diffondersi sempre più. E in effetti individuare queste alternative rappresenta lo scopo principale di questa ricerca. Prima, però, è opportuno riportare gli sviluppi che stanno rendendo la terra promessa dei padri dell'insurrezione digitale sempre più simile a una gigantesca Las Vegas.

"C'è sempre un momento in cui le ribellioni a un sistema, se vittoriose, diventano a loro volta un sistema".[1467] Quel momento si è verificato quando si è iniziato a pensare che quello dello smartphone fosse il modello migliore di videogame e che quello di Jobs fosse il modello migliore di hacker. Probabilmente, se i media di massa avessero citato più spesso Alan Turing e Richard Stallman, le cose sarebbero andate diversamente. In ogni caso, coloro che erano più abili a utilizzare gli strumenti digitali hanno a poco a poco dimenticato la missione originaria dell'insurrezione (distribuire a tutti il potere e la conoscenza), iniziando ad agire per il bene proprio e non della specie: non essendoci più una visione del futuro da rendere reale, si è finiti per adottare il futuro come ragione in sé e il gioco come gioco d'abilità che ha le sue ragioni in sé o, peggio, la cui ragione principale è economica. Complici anche l'inadeguatezza delle istituzioni nel formare quelli che ormai erano cittadini di due realtà, di cui una gestita da un computer, e l'ingenuità di molti nel pensare di non aver bisogno di istruzioni d'uso, si sono formate nuove élite: i "monoliti immani e insondabili"[1468] come Amazon, Google, Facebook, Apple, ma anche inventori di seconda generazione, persone che non hanno inventato nuovi sistemi, ma sono partiti dalle premesse logiche e tecnologiche del decennio precedente (ad esempio gli ideatori delle app) oppure individui in grado di influenzare il movimento di una grande quantità di massa liquida.

Questa nuova fase, che potremmo definire età matura del web, è segnata da due fenomeni cruciali: la diffusione delle app e gli sviluppi dell'intelligenza artificiale.

Le app, introdotte nel 2008, sono programmi concepiti appositamente per i dispositivi mobili e dunque progettate per soddisfare bisogni e desideri di una società nomade. Se, da una parte, hanno reso il concetto di "programma informatico" più fruibile, vincendo le resistenze dei non addetti ai lavori, dall'altra hanno modificato profondamente le modalità di utilizzo della rete, interrompendo un flusso che fino ad allora era sempre confluito all'interno del web: se alla base della logica del web vi erano l'apertura, la condivisione e l'accesso gratuito, le app mirano piuttosto a fornire servizi

Come Home: The Reading Brain in a Digital World, HarperCollins, New York 2018.

[1466] Alessandro Baricco, *cit*., p. 45.

[1467] *Ibid*., p. 185.

[1468] *Ibid*.

stand-alone, sono spesso a pagamento e generalmente non comunicano tra di loro.

L'intelligenza artificiale ha potuto svilupparsi enormemente grazie all'inedita mole di dati ("Big Data") prodotta attualmente e favorisce un'interazione sempre più "naturale"[1469] e "immediata"[1470] con i dispositivi computerizzati. I repentini progressi della IA, così netti da far parlare di "web 3.0",[1471] sono stati resi possibili, inoltre, da fattori tecnici,[1472] ma soprattutto da un fenomeno che potremmo descrivere, semplificando, di "umanizzazione", sia perché il modello computazionale utilizzato per l'apprendimento automatico (*machine learning*) è basato su quello del cervello umano (si parla infatti di "reti neurali" artificiali), sia perché la programmazione prevede oggi un elemento di "imprecisione" che rende l'apprendimento artificiale stesso più simile a quello degli umani, in quanto basato non più sulla "forza bruta", ovvero sulle istruzioni ricevute prima dell'esecuzione, ma sull'imitazione e sul meccanismo prova-errore. In altri termini, mentre in passato le intelligenze artificiali erano in grado di modificare il proprio comportamento solo sulla base di istruzioni precise, e ciò presupponeva che gli stessi programmatori conoscessero già le soluzioni di determinati problemi e le trasmettessero alla macchina, oggi le IA non ricevono istruzioni rigide, ma vengono "allenate" visualizzando enormi quantità di esempi e successivamente corrette nel caso di errore e così di seguito; in questo modo riescono a elaborare da sé delle soluzioni che gli stessi programmatori non conoscono, prendendo delle decisioni che, di fatto, sono imprevedibili e incontrollabili. In sostanza, i programmi non si limitano più a calcolare, memorizzare e imitare, ma assimilano, imparano ed elaborano cose originali. E riecheggiano le parole del Calvino di *Cibernetica e fantasmi* "la letteratura per come la conoscevo io era un'ostinata serie di tentativi di far stare una parola dietro l'altra seguendo certe regole definite, o più spesso regole non definite né definibili *ma estrapolabili da una serie di esempi o protocolli*"; come ha ben riassunto Gregorio Magini, "come non riconoscere che non altro è, questa di Calvino, che l'intuizione alla base del

[1469] Il riferimento è alle *Natural User Interface* (NUI), evoluzione delle interfacce grafiche (GUI), così chiamate perché sfruttano come strumenti di interazione con il computer non più periferiche esterne (tastiere, mouse), ma quelle in un certo senso "integrate" negli umani, come voce, gesti (come quelli delle dita su uno schermo multi-touch o quelli eseguiti davanti a dispositivi come Kinect) e azioni (ad esempio poggiare oggetti su superfici interattive). Naturalmente le NUI non risolvono del tutto i problemi di usabilità, anzi ne generano di nuovi; allo stesso modo, si basano anch'esse su standard e convenzioni. Cfr. Donald Arthur Norman, Jakob Nielsen, "Gestural Interfaces. A Step Backward in Usability", *Interactions*, n. 17, gennaio 2010, pp. 46-49; Trevor Owens, "'Digital Culture is Mass Culture': An interview with Digital Conservator Dragan Espenschied", *The Signal*, 24 marzo 2014 http://blogs.loc.gov/thesignal/2014/03/digital-culture-is-mass-culture-an-interview-with-digital-conservator-dragan-espenschied/ URL consultato il 19 settembre 2019.

[1470] Qui le virgolette sono d'obbligo in quanto si tratta, per l'appunto, di un'illusione generata dall'ormai familiarità con i media digitali. Che la percezione sia, al contrario, sempre più mediata è alla base della teoria della "mediazione radicale". Cfr. Richard Grusin, "Radical Mediation", *Critical Inquiry*, vol. 42, n. 1, 2015, pp. 124-148.

[1471] L'espressione "web 3.0" è apparsa per la prima volta agli inizi del 2006 in un articolo omonimo di Jeffrey Zeldman (leggibile, in versione originale, all'indirizzo: http://alistapart.com/article/web3point0/ URL consultato il 12 maggio 2019) e si riferisce alla trasformazione del web in un database "semantico" (l'espressione "web semantico" è stata coniata da Tim Berners-Lee) poiché i documenti in esso presenti sono associati a informazioni (metadati) che ne specificano, appunto, il contesto semantico in un formato adatto all'elaborazione automatica. In questo modo, i contenuti da sparsi diventano raccordati secondo logiche più elaborate del semplice collegamento ipertestuale.

[1472] Nello specifico, l'aumento delle capacità di calcolo degli elaboratori grazie all'impiego delle GPU, processori aggiuntivi alla scheda madre più potenti delle CPU. Cfr. Kevin Kelly, "The Three Breakthroughs That Have Finally Unleashed AI on the Word", *Wired*, 27 ottobre 2014 http://www.wired.com/2014/10/future-of-artificial-intelligence/ URL consultato il 12 maggio 2019.

machine learning. […] Ai computer, se li vuoi rendere intelligenti, gli devi insegnare a imparare".[1473] Allo stesso modo, i dispositivi oggi vengono considerati "smart" non più solo perché funzionali e senzienti, ma soprattutto perché in grado di emulare comportamenti *umani*, ovvero sociali e dunque emotivi (da cui l'interesse odierno per il *social signal processing*),[1474] innescando così un rapporto empatico con gli utenti, più coinvolgente e, dunque, più duraturo e remunerativo. Significative a tal proposito le "tre leggi del design per i maker" elaborate da Leandro Agrò:

> 1. Ogni oggetto deve conoscere delle "storie". […] Questa legge implica il fatto che all'oggetto viene fornita, seppur artificialmente, una sorta di identità, una missione, un fine. […]
> 2. Ogni oggetto deve essere "senziente". […] Questa legge implica la necessità di esplorare il mondo e la necessità di collaborazione con altri oggetti (e autonomia) rispetto alla necessità di essere curati dagli uomini.
> 3. Ogni oggetto deve essere "sociale". Ogni oggetto deve essere in grado di comunicare e condividere il proprio stato attraverso le reti sociali usate dagli umani, "partecipando" alle loro relazioni sociali. Questa legge implica la centralità dell'essere umano come fonte di senso e obiettivo per gli oggetti connessi.[1475]

Per estrarre senso dai Big Data, non basta che le informazioni siano automatiche e personalizzate, occorre che siano *contestuali*: è questo il motivo per cui oggi è fondamentale che i sensori, già integrati nello smartphone,[1476] si diffondano ovunque, inseriti nei più svariati oggetti d'uso quotidiano, corpo umano compreso.[1477] Ciò spiega anche la spinta centripeta del flusso informativo evidente, ad esempio, nella tecnologia del *cloud*[1478] e nella già osservata tendenza monopolistica del

[1473] Gregorio Magini, "Macchine che scrivono romanzi", *Nero*, 4 dicembre 2007 http://not.neroeditions.com/macchine-scrivono-romanzi/ URL consultato il 3 ottobre 2019.

[1474] Cfr. Daniel Oberhaus, "Come le aziende sfrutteranno l'empatia artificiale per venderci più roba", *Vice*, 21 marzo 2016 http://www.vice.com/it/article/d7dq7k/ecco-come-le-aziende-sfrutteranno-lempatia-artificiale-per-venderci-piroba URL consultato il 19 settembre 2019.

[1475] Leandro Agrò, Internet degli Oggetti, Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., pp. 95-96.

[1476] I sensori principali di cui sono dotati gli smartphone sono: accelerometro, giroscopio, magnetometro, sensore di prossimità, sensore di luminosità ambientale, sensore per le impronte digitali, GPS, barometro, cardiofrequenziometro, contapassi, NFC. Per un approfondimento si rimanda a Enrico Sanzo, "Quali sono e a che servono i sensori degli smartphone?", *Android Caotic*, 29 agosto 2017 http://android.caotic.it/2016/09/quali-sono-a-che-servono-sensori-smartphone/. URL consultato il 3 luglio 2019.

[1477] È il concetto alla base della cosiddetta "Internet delle cose" (*Internet of Things*), l'imminente estensione della rete agli oggetti fisici così che questi possano comunicare dati su se stessi e accedere a informazioni aggregate da terzi per modificare in tempo reale il proprio comportamento. Un esempio di IoT è rappresentato dalla "tecnologia indossabile", l'insieme di "smart electronic devices (electronic device with micro-controllers) that can be incorporated into clothing or worn on the body as implants or accessories" (Kiana Tehrani, Andrew Michael, "Wearable Technology and Wearable Devices: Everything You Need to Know", *WearableDevices*, 26 marzo 2014 http://www.wearabledevices.com/what-is-a-wearable-device/ URL consultato il 19 settembre 2019). I dispositivi indossabili attualmente più diffusi sono gli smartwatch (boom nel 2010) e i fitness band (boom nel 2013; nel 2018 il mercato europeo è cresciuto del 149%); meno diffusi, ma in aumento, gli impianti cutanei (boom in Svezia nel 2018) e i "tessuti intelligenti" (prodotti a partire dal 2006).

[1478] Il *cloud computing* è un paradigma di erogazione di servizi (come l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione dati) offerti on demand da un fornitore attraverso la rete internet. In tal modo l'utente può utilizzare software e accedere a dati non direttamente installati sul proprio computer: si ha così il passaggio dalla memoria locale a quella di massa on-line, gestita da terzi. A livello visivo, questo passaggio è reso dalla sostituzione di metafore che fanno riferimento a luoghi fisici (come la scrivania) a quelle che evocano spazi immateriali (si pensi alle interfacce grafiche degli smartphone).

web.[1479] I fenomeni sinteticamente descritti sono destinati a radicalizzarsi nell'immediato futuro ("web 4.0"),[1480] sostenuti da connessioni sempre più veloci (la cosiddetta "5G").[1481] L'attuale era post-digitale[1482] è improntata su un concetto di *trasparenza* inedito: da una parte, decenni di utilizzo, le interfacce naturali e lo sfruttamento di oggetti familiari hanno reso il *computing* così "banale"[1483] e onnipresente[1484] da non essere più percepito se non in caso di malfunzionamento; dall'altra parte, gli oggetti mediali continuano ad agire anche dopo essere passati per lo sguardo umano, anzi, e in questo consiste la grande novità del nostro tempo, spesso non sono neanche destinati all'occhio umano.[1485] Attualmente, dunque, non siamo più in presenza di oggetti, ma di *agenti* sempre più autonomi, sui quali non è possibile esercitare un controllo totale e che sono in grado non solo di monitorare il presente, ma anche di *condizionarlo*, basandosi su una "data-driven anticipation of the future".[1486] L'agenza delle nuove entità artificiali è confermata dalla diffusa richiesta di un nuovo tipo di etica.[1487] Il "terzo paesaggio informazionale"[1488] nel quale siamo immersi è dunque costitutivamente inclusivo e distribuito, configurabile e contingente, così complesso da essere definito "ecosistema";[1489] l'interfaccia si è aperta,[1490] dissolvendosi nel design o "ecologia" dei servizi.[1491] Agenti umani e non umani sono entrambi di casa in questo esteso *brave new world*.

[1479] Due esempi su tutti: Google e Facebook. Per una lista completa dei servizi erogati da Google, che ha tra l'altro acquisito YouTube nel 2005, si rimanda a Wikipedia (http://it.wikipedia.org/wiki/Lista_dei_prodotti_Google URL consultato il 19 settembre 2019). La Facebook Inc. ha acquisito Instagram (dal 2012), WhatsApp (dal 2014) e Oculus VR (dal 2014).

[1480] Cfr. Sareh Aghaei, Mohammad Ali Nematbakhsh, Hadi Khosravi Farsani, "Evolution of the World Wide Web : From Web 1.0 to Web 4.0", *International Journal of Web &Semantic Technology*, gennaio 2012, vol. 3, n. 1 http://airccse.org/journal/ijwest/papers/3112ijwest01.pdf URL consultato il 19 settembre 2019.

[1481] La quinta generazione di telefonia mobile mira a garantire connessioni molto veloci e dotate di meno latenza, così da supportare lo streaming ad alta risoluzione (ideale, ad esempio, per il *cloud gaming*), la gestione contemporanea di più dispositivi e, in generale, la rete di cose e persone (IoT).

[1482] Cfr. Nicolas Negroponte, "Beyond Digital", *Wired*, n. 6, 1998.

[1483] "The revolutionary period of the digital information age has surely passed. The tendrils of digital technology have in some way touched everyone". Kim Cascone, "The Aesthetic of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music", *Computer Music Journal*, anno 24, n. 4, 2000, p. 13.

[1484] La nascita del concetto di *ubiquitous computing* è tradizionalmente riferita all'articolo di Mark Weiser, "The Computer for the 21st Century", pubblicato su *Scientific American*, n. 265, nel 1991.

[1485] Cfr. Antonio Somaini, "Machine Vision. Lo sguardo non-umano", discorso pronunciato il 22 maggio 2019 pressola Casa della Cultura (Milano) in occasione del ciclo di incontri "Filosofia dei media" curato da Roberto Diodato e Ruggero Eugeni http://www.youtube.com/watch?v=eJkPe7hwpKQ&t=1670s URL consultato il 23 maggio 2019.

[1486] Mark B. N. Hansen, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015, p. 4.

[1487] Cfr. Adriano Fabris, "Etica dei nuovi media", discorso pronunciato il 5 giugno 2019 presso la Casa della Cultura (Milano) in occasione del già citato ciclo di incontri "Filosofia dei media" http://www.youtube.com/watch?v=W0_sLd5YZFs URL consultato il 6 giugno 2019.

[1488] Cfr. Gilles Clément, *Manifeste du Tiers paysage*, Editions du commun, Saint Germain sur Ille 2016. Per un approfondimento si rimanda a: Salvatore Iaconesi, Oriana Persico, "Il Terzo Infoscape. Dati, informazioni e saperi nella città e nuovi paradigmi di interazione urbana", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., pp. 139-168.

[1489] Come ha precisato Andrea Resmini, si parla di "ecosistemi" e non di "sistemi" in quanto "l'enfasi viene posta sulla ricombinazione di elementi provenienti da sistemi complessi anche diversi, e sul fatto che un ecosistema esiste come un insieme di possibilità che non possono essere progettate compiutamente nella loro interezza *ab origine*". Gli ecosistemi generano dunque uno spazio informativo "emergente" "tracciabile" e "ripetibile". Andrea Resmini, "Luoghi ed ecosistemi. Vivere il post-digitale", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., pp. 124-125.

[1490] Il dissolversi dell'interfaccia va in due direzioni opposte: verso il corpo (con dispositivi *wereable*) o distribuendosi nello spazio ("aumentando" l'ambiente fisico con tecnologie digitali). Cfr. Simone Pozzi, Sebastiano Bagnara, "Interattività e interfaccia", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., p. 63.

[1491] "L'interazione abbraccia [...] l'intera catena del servizio, in particolar modo i *touchpoint*, elementi fisici, digitali o biologici con cui gli utenti si trovano a interagire mentre usufruiscono di un servizio. Quindi per progettare le

4.2. Caratteristiche principali della terza generazione

Questo contesto radicalmente mutato pone gli scrittori elettronici davanti a numerose e inedite sfide. Da una parte, essi risultano agevolati rispetto al passato: possono contare su canali consolidati di diffusione (social network, servizi di streaming come Twitch), co-produzione (piattaforme di crowfunding) e distribuzione (canali come Steam, Itch e gli app store) che consentono di raggiungere un pubblico vastissimo in poco tempo e senza intermediari; possono sfruttare informazioni prima difficilmente accessibili (come quelle captate dai sensori o quelle convogliate dai servizi di *data mining*) per creare esperienze coinvolgenti, personalizzate e distribuite (tra realtà fisica e virtuale, ma anche tra media diversi e dunque cross e transmediali); possono realizzare prodotti anche complessi avvalendosi di software semplici da utilizzare[1492] (come l'italiano PubCoder);[1493] possono attingere a, e dunque riutilizzare, una mole inedita di materiali (dati, programmi, oggetti mediali) in modo più facile e immediato rispetto al passato (la prassi condivisa del riuso ha determinato, tra l'altro, la predilezione per formati aperti, cioè non proprietari, e standard, cioè compatibili); possono utilizzare programmi automatici sempre più performanti come supporto alla scrittura[1494] che, citando Magini, "non saranno scrittori completi, ma creatività aumentata, generatori di personaggi, ambientazioni e trame, buoni per stimolare la fantasia nei momenti di stanchezza".[1495]

interfacce bisogna andare oltre i 'confini cognitivi' tipici delle interfacce degli anni Ottanta e Novanta, verso un mondo di artefatti fisici e di relazioni sociali. […] Bisogna pensare in ottica di ecologia di servizi, uno spazio narrativo azionato dagli accessi ai dati e dalle relazioni tra persone e oggetti". *Ibid*., p. 70.

[1492] A tal proposito, Yves Jeanneret ha parlato di "new computer culture", caratterizzata appunto dalla presenza di software per non esperti. Cfr. Yves Jeanneret, "Writing and Multimedia", Anne-Marie Christin (a cura di), *A History of Writing: From Hieroglyph to Multimedia*, Flammarion, Parigi 2002, p. 386.

[1493] Rilasciato nel 2013, Pubcoder consente di realizzare e-book e app interattive, multimediali, multi-piattaforma e multilingue anche a chi non conosce la programmazione, in quanto si avvale di un'interfaccia grafica semplificata e intuitiva. Il software permette tuttavia di modificare ogni parte del codice, al fine di ottenere risultati più elaborati e personalizzati. Cfr. http://www.pubcoder.com/ URL consultato il 20 settembre 2019.

[1494] In seguito ai progressi registrati nel vasto settore della "Machine Vision" (l'insieme delle tecnologie e delle operazioni finalizzate a estrarre in modo automatico informazioni da immagini digitali), disponiamo oggi di programmi sempre più affidabili relativi, ad esempio, al riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) e della scrittura a mano (Cfr. http://www.01net.it/gboard-migliora-riconoscimento-scrittura/; http://www.economist.com/prospero/2017/03/01/why-literature-is-the-ultimate-big-data-challenge?), ma anche in grado di descrivere in autonomia gli elementi presenti nelle immagini. Gli sviluppi in ambito della comprensione del linguaggio naturale hanno determinato decisi miglioramenti nell'ambito della traduzione simultanea del parlato (Cfr. http://www.ilfattoquotidiano.it/2019/05/16/google-translatotron-e-il-traduttore-veloce-che-mantiene-la-voce-originale-degli-interlocutori/5183408/). Infine, vi sono programmi in grado di riconoscere e applicare un determinato stile di scrittura (Cfr. http://not.neroeditions.com/macchine-scrivono-romanzi/; https://www.wired.it/attualita/tech/2014/02/13/ma-gli-androidi-scrivono-poesie-rima-baciata/), di riassumere testi in vari stili (Cfr. http://www.wired.it/attualita/tech/2019/02/18/intelligenza-artificiale-musk-pericolosa/) e di redigerli in base a porzioni più o meno ampie di testo fornite inizialmente. In merito a quest'ultimo punto, si vedano ad esempio: l'esperimento condotto dallo scrittore statunitense Robin Sloan e dal programmatore Ross Goodwin, finanziato da Google (Cfr. http://www.ilsole24ore.com/art/vuoi-scrivere-bestseller-chiedi-aiuto-all-intelligenza-artificiale-ACgMgKO); il software Talk to Transformer sviluppato da Adam King (http://talktotransformer.com/); gli esperimenti di completamento realizzati dalla AI di Google nel 2016 (http://www.androidauthority.com/google-ai-poetry-692231/). Si vedano anche *Sunspring* (2016), il primo film tratto da una sceneggiatura scritta da una intelligenza artificiale (http://www.repubblica.it/tecnologia/2016/06/10/news/sunspring_il_film_sci-fi_scritto_dall_intelligenza_artificiale_altro_che_romanzi_social_e_opere_le_reti_neurali_immaginan-141735805/) e i video generati da poche righe di sceneggiatura (http://www.dday.it/redazione/26382/allintelligenza-artificiale-bastano-due-righe-di-testo-per-creare-cartoni-animati?). URL consultati il 5 maggio 2019.

[1495] Gregorio Magini, *cit*.

Soprattutto, e questa è la maggiore novità rispetto alla generazione precedente, possono confrontarsi con un lettorato avvezzo ai nuovi media, che quindi non è più da creare, ma da raggiungere, frequentando appunto i luoghi in cui esso è già presente.

Come ha osservato il neoeletto presidente della ELO Leonardo Flores,[1496] dopo aver attraversato le fasi di avvicinamento (*approach*), scoperta (*discovery*) ed esplorazione (*exploration*), la letteratura elettronica è ora parzialmente entrata in quella della adozione (*adoption*): le forme di scrittura *digital born* non rappresentano più un'eccezione; la vera questione, oggi, risiede piuttosto nella mancanza di consapevolezza, da parte di chi produce e di chi fruisce, che ciò che sta producendo e di cui sta fruendo *è* (spesso) letteratura elettronica.

Dall'altra parte, dunque, gli scrittori elettronici non possono non tener conto di un lettorato sempre più competente ed esigente, abituato a un tipo di storytelling partecipativo e *social*. Inoltre, essi devono progettare le proprie opere affinché si adattino alle diverse piattaforme oggi esistenti (tablet, smartphone, smart tv, pc), tenendo al contempo presente che le mutazioni determinate dalla lettura in mobilità sono ormai diffuse e radicate: schermi più piccoli e una fruizione distratta e veloce hanno infatti determinato una diminuzione della componente testuale e una predominanza del visivo (immagini statiche o in movimento), poiché testi brevi e semplici e immagini accattivanti sono le forme comunicative più dirette e immediate e consentono pertanto di catturare più facilmente l'attenzione in un contesto di surplus informativo e di rispondere al costante bisogno di novità (in quanto veloci da realizzare) innescato dalla noia crescente, a sua volta determinata proprio dal surplus informativo. Infine, gli scrittori elettronici devono operare in uno scenario in cui lo storytelling non è più appannaggio della letteratura, ma è un osannato strumento di comunicazione e, semplificando al massimo, dal momento che ormai tutto è comunicazione, oggi sono tutti storyteller;[1497] le *stories*, peraltro, sono nella maggior parte dei casi leggibili gratis.

In un contesto "inclusive" e "correct", in cui la cultura digitale è ormai *mainstream*, è comprensibile che l'accademia si chieda quali possano essere "i fini della letteratura elettronica"[1498] e punti a estenderne i "confini",[1499] così come è comprensibile che si interroghi su quali debbano essere le caratteristiche di una e-lit di terza generazione. A questo proposito, esistono al momento punti di vista contrastanti. Da un lato, il fronte americano, con il già citato Flores, auspica una svolta *pop*: per sopravvivere, la letteratura elettronica deve assecondare il gusto della massa, utilizzare i suoi

[1496] Cfr. Leonardo Flores, "Third Generation Electronic Literature", *Electronic Book Review*, 4 luglio 2019 http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/ URL consultato il 20 settembre 2019.

[1497] Con Giulio Lughi menzioniamo almeno: il *Visual Storytelling*, l'*Educational Storytelling*, il *Journalism Storytelling*, l'*Advertising Storytelling*, il *Corporate Storytelling*, il *Data Storytelling*. Cfr. Giulio Lughi, "Interactive Storytelling", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., pp. 177-178.

[1498] Il riferimento è al tema scelto per la ELO Conference 2015 (Bergen, 4-7 agosto), "The End(s) of Electronic Literature", che gioca con l'ambiguità del termine "ends" e può essere pertanto inteso: come "fine" dell'etichetta "letteratura elettronica", forse non più adatta all'era post-digitale; come "finalità" (politiche, ideologiche, estetiche, sociali, commerciali) da perseguire; come "margini", e dunque pratiche non mainstream da intercettare; come "confini" disciplinari, da delineare forse con maggiore chiarezza.

[1499] Il riferimento è al tema scelto per la ELO Conference 2019 (Cork, 15-17 luglio), "Peripheries", che dimostra appunto la volontà di aprirsi verso paesi, pratiche, generi, forme, culture e movimenti considerati marginali dalla cultura egemone, in generale, o finora assenti o poco esplorati dall'accademia, in particolare.

canali e i suoi linguaggi, liberandosi dall'intellettualismo e dalla difficoltà "da seconda generazione";[1500] dall'altro, il versante europeo, rappresentato da Rui Torres ed Eugenio Tisselli, propone invece una presa di distanza dalla produzione di massa, attraverso gli strumenti del cinismo e dell'ironia.[1501] Alla base di queste prospettive vi sono evidentemente una serie di interrogativi di difficile risoluzione: che ruolo riveste oggi l'autore ed è autore di cosa? Come conciliare partecipazione e controllo? Come suscitare provocazione e scandalo in un sistema inclusivo? In che misura i prodotti culturali necessitano del riconoscimento delle istituzioni tradizionali e dunque qual è oggi il ruolo di queste ultime?

L'analisi che segue non mira tanto a ottenere risposte univoche, quanto a intercettare delle tendenze che possano aiutare a comprendere il complesso scenario contemporaneo.

[1500] "Third generation works reject or are unaware of this aesthetic of difficulty, and can be thought of as digital postmodern electronic literature. without necessarily seeking formal innovation or a highbrow literary experience. I would describe these works as works of e-literary popular culture that seek ease of access and spreadability (to reference Henry Jenkins' term in *Spreadable Media*), and are aligned with the poetics of contemporary digital culture". Leonardo Flores, "Third Generation Electronic Literature", *cit.*

[1501] Cfr. Rui Torres, Eugenio Tisselli, "For a Critique of Proprietary Technologies and Automatizing in Electronic Literature", intervento realizzato in occasione della ELO Conference (Cork, 17 luglio 2019). Di prossima pubblicazione negli atti del convegno.

4.3. Per una *Locative Literature* di terza generazione

Come abbiamo anticipato nel precedente capitolo, nella *Locative Literature* lo spazio geografico esercita la funzione di medium della narrazione; tale prassi è riassumibile nell'efficace, seppur riduttiva, formula elaborata da Carlo Infante "scrivere storie nelle geografie".[1502] Nella *Locative Literature*, dunque, lo spazio fisico diventa spazio narrativo (*narrative environment*), organizzato in unità drammatiche (*dramatic unit*) che vengono attivate da determinati movimenti dell'utente all'interno dello spazio stesso.

Il genere contempla pratiche molto diverse tra loro, sia per quanto riguarda gli strumenti, sia per il ruolo rivestito dallo spazio geografico, che può essere più o meno specifico. Sulla base di quest'ultimo fattore, è possibile individuare, con Ronald Azuma,[1503] tre approcci principali: *reinforcing*, *reskinning* e *remembering*.

Il primo approccio prevede la scelta di un luogo specifico legato a una memoria collettiva. In questo caso, dunque, il contenuto di finzione *rafforza* uno spazio significativo di per sé ed è pertanto il contenuto ad adattarsi allo spazio. Un esempio di questa strategia è rappresentato da *110 Stories – What's your Story?*,[1504] un'applicazione in realtà aumentata progettata da Brian August che consente agli utenti che si trovano in prossimità di Manhattan di visualizzare la sagoma delle Twin Towers nel luogo in cui erano ubicate; gli utenti sono poi invitati a pubblicare l'immagine aumentata su un sito web dedicato, accompagnandola con un breve testo relativo alle esperienze o alle sensazioni suscitate da quel luogo. Un altro esempio è rappresentato da *The Westwood Experience*,[1505] un esperimento ideato da Azuma nel 2009 per testare l'applicazione della "realtà mista" (*Mixed Reality*) allo storytelling locativo: in questo caso, i partecipanti, muniti di smartphone e auricolari, seguivano un percorso lineare attraverso la città di Westwood, ripercorrendo i luoghi dove, nel 1949, si era consumata la sfortunata storia d'amore di una giovane coppia. Gli episodi legati ai rispettivi luoghi erano narrati da attori in costume e arricchiti da contenuti multimediali virtuali (ricostruzioni grafiche tridimensionali, rumori ambientali, musica etc.). Solo alla fine del percorso, visitando il Westwood Village Memorial Park Cemetery, i partecipanti realizzavano che la donna della storia era realmente esistita ed era Marilyn Monroe. I due esempi citati si avvalgono dunque di strumenti diversi (immagini in AR e sito web il primo, attori reali e contenuti multimediali in AR il secondo), così come diverse sono le modalità di fruizione (differita e privata il primo, in tempo reale e pubblica il secondo). Le storie sviluppate attraverso questo approccio non possono essere pedissequamente applicate in luoghi diversi da quelli per cui sono state progettate (il fruitore è pertanto obbligato a trovarsi in quello specifico luogo); è tuttavia possibile esportare il format.

[1502] Carlo Infante, "Il performing media storytelling per lo sviluppo glocal", *Urban Experience*, s.d., http://www.urbanexperience.it/performing-media-storytelling-lo-sviluppo-glocal/ URL consultato il 3 agosto 2019.

[1503] Cfr. Ronald Azuma, "Location-Based Mixed and Augmented Reality Storytelling", Woodrow Barfield (a cura di), *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*, CRC Press, II edizione, 2015, pp. 259-276.

[1504] Brian August, *110Stories – What's your story?* http://110stories.com URL consultato il 3 agosto 2019.

[1505] Ronald Azuma, *The Westwood Experience* http://ronaldazuma.com/westwood.html URL consultato il 3 agosto 2019.

La seconda strategia (*reskinning*) non presuppone un luogo specifico, in quanto si basa principalmente sul movimento, degli utenti o dei personaggi, nello spazio geografico. In questo caso, quindi, è lo spazio ad adattarsi al contenuto. Un esempio è rappresentato da *Fictions d'Issy*,[1506] "romanzo urbano generativo" realizzato da Jean-Pierre Balpe in occasione del Festival Premier Contact svoltosi dal 15 al 24 aprile del 2005 nella cittadina di Issy-les-Moulineaux. Tramite la tastiera dei telefoni cellulari, i lettori potevano controllare gli spostamenti dei personaggi, una coppia di quarantenni in crisi a passeggio per la città, così da influenzare le dinamiche relazionali: a nord, ad esempio, i personaggi si sarebbero imbattuti in luoghi che avrebbero evocato ricordi spiacevoli e il disaccordo tra i due sarebbe aumentato (l'esatto contrario sarebbe accaduto selezionando il sud); lo spostamento verso est o verso ovest avrebbe reso la coppia rispettivamente più indecisa o decisa, mentre il centro avrebbe innescato "riflessioni generali o filosofiche".[1507]

Il software *StoryTrek*,[1508] sviluppato nel 2008 da Brian Greenspan, sfrutta invece gli spostamenti del lettore, riconoscendone in tempo reale i pattern e collegandoli automaticamente a quelli dell'ipertesto;[1509] il sistema, quindi, funziona esclusivamente con i testi realizzati attraverso il software StoryTrek e attivando la geolocalizzazione. Leggendo *Crisis 22*,[1510] una storia horror ispirata ad *afternoon, a story* di Joyce scritta da Pippin Barr, ad esempio, se il lettore si fosse mosso in avanti rispetto al punto di partenza, avrebbe letto le lessie in cui il protagonista descriveva, in prima persona e al presente indicativo, il tragitto che stava effettuando per recarsi a un appuntamento; se il lettore fosse tornato sugli stessi luoghi, avrebbe invece potuto approfondire i retroscena relativi al protagonista; se si fosse allontanato o fermato, avrebbe attivato rispettivamente digressioni o monologhi interiori. Un ultimo esempio è rappresentato da *dARk* (2017),[1511] un puzzle horror game narrativo in realtà aumentata progettato per adattarsi allo spazio del fruitore. Anche questo approccio, dunque, può contemplare strumenti diversi (display municipali, maxischermi, telefoni cellulari, generatori automatici nel caso di *Fictions d'Issy*, un software proprietario e uno smartphone nel caso di *Crisis 22* e una app in AR e uno smartphone nel caso di *dARk*), mentre la fruizione avviene generalmente in tempo reale e può essere pubblica (come nel primo caso) o privata (come nel secondo e nel terzo caso).

Il terzo approccio è simile al primo, con la differenza che il luogo non è legato a una memoria collettiva, ma a una individuale o condivisa da un ristretto gruppo di persone.

[1506] Cfr. Jean-Pierre Balpe, "A Town as a Novel. An Interactive and Generative Literary Installation in Urban Space", Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Beyond the Screen. Transformations of Liteary Structures, Interfaces and Genres*, transcript Verlag, Bielefeld 2010, pp. 331-344.

[1507] "[...] the center provoked general or philosophic reflections". *Ibid*., p. 343.

[1508] Cfr. Brian Greenspan, "The New Place of Reading: Locative Media and the Future of Narrative", *Digital Humanities Quarterly (DHQ)*, 2011, vol. 5, n. 3 http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000103/000103.html URL consultato il 26 settembre 2019.

[1509] Il software si basa sul già citato "Pattern of Hypertext" di Mark Bernstein.

[1510] Pippin Barr, *Crisis 22*, Hypertext and Hypermedia Lab, Ottawa 2008.

[1511] Awkward Silence Ltd, *dARk*, 2017. Cfr. Sam Piggott, "Turning a players home into a nightmare - the challenges of narrative design in AR", *Gamasutra*, 18 dicembre 2019 http://www.gamasutra.com/blogs/SamPiggott/20171218/311847/Turning_a_players_home_into_a_nightmare__the_challenges_of_narrative_design_in_AR.php URL consultato il 26 settembre 2019.

Un esempio è rappresentato dalla prima versione di *textopia*,[1512] format ideato nel 2008 da Anders Sundnes Løvlie composto da un archivio wiki, contenente una raccolta geo-taggata di file audio di testi letterari relativi alla città di Oslo, e da un'applicazione mobile che avrebbe avviato la riproduzione dei file quando l'utente si fosse trovato in prossimità dei corrispettivi luoghi. Gli utenti erano incentivati a contribuire all'archivio con contenuti propri grazie a un concorso di scrittura creativa che prevedeva un premio in denaro assegnato da una giuria di professionisti.

In Italia, una sperimentazione simile è stata realizzata da Infante attraverso i format dei *walkabout*[1513]e dei *geoblog*.[1514] Il primo è riferito all'esperienza live: i partecipanti passeggiano lungo un percorso stabilito dagli organizzatori ascoltando, attraverso una radioricevente, file audio di diverso tipo (canzoni, rumori ambientali, spezzoni di film, interviste, poesie, estratti di romanzi etc.) relativi ai luoghi via via visitati, insieme ai commenti prodotti in tempo reale dagli organizzatori e dai partecipanti stessi. I *geoblog* (*Ill. 89, 90, 91*) rappresentano una sorta di archivio dei *walkabout*: sono costituiti da mappe di Google sulle quali i partecipanti possono geo-taggare i contenuti fruiti durante l'esperienza, rivedere il percorso effettuato e leggere gli "storify", aggregatori dei contenuti (foto, video e testi) postati su Twitter durante le passeggiate.

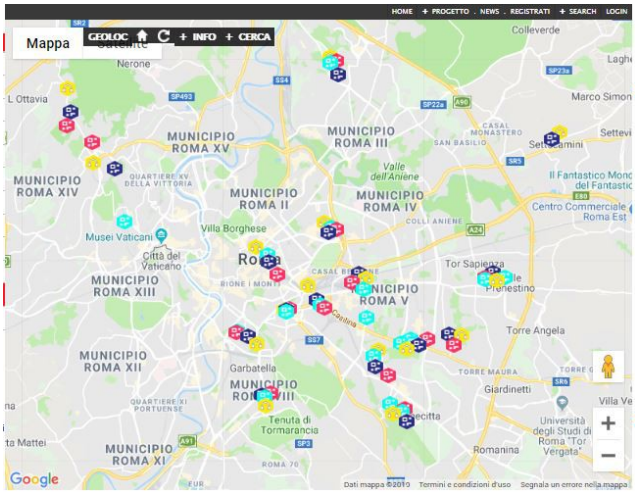


Illustrazione 89: Carlo Infante, Geoblog. Le icone

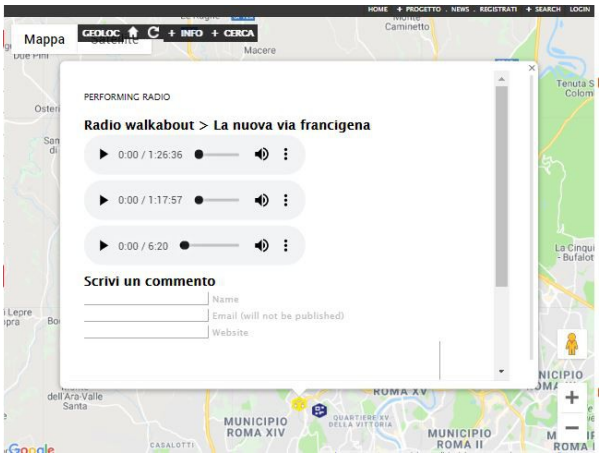


Illustrazione 90: Geoblog. Contenuti audio (attivati dalle icone gialle)

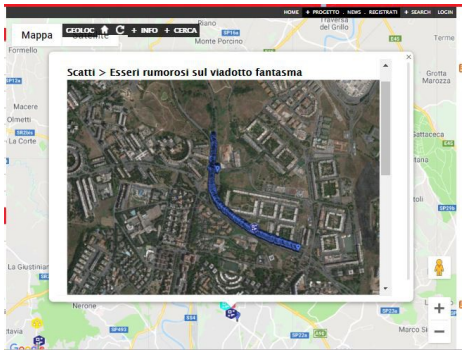


Illustrazione 91: Geoblog. Il percorso (contenuto attivato dalle icone blu)

[1512] Anders Sundnes Løvlie, textopia, 2008. Cfr. Anders Sundnes Løvlie, "Flâneur, a Walkthrough: Locative Literature as Participation and Play", Scott Rettberg, Patricia Tomaszek, Sandy Baldwin (a cura di), *Electronic Literature Communities*, Center for Literary Computing, Morgantown 2015, pp. 151-168

[1513] Cfr. Carlo Infante, "Walkabout, esplorazioni partecipate", *Urban Experience*, s.d. http://www.urbanexperience.it/walkabout/ URL consultato il 3 agosto 2019.

[1514] http://www.geoblog.it/ URL consultato il 3 agosto 2019.

Nella *Locative Literature* ritroviamo quindi applicati i temi esposti in precedenza: in questo caso, infatti, è la "letteratura" che va, letteralmente, verso il lettorato, nei luoghi da esso frequentati; vi è inoltre un rapporto osmotico tra realtà reale e virtuale, nonché la creazione di un diverso tipo di significato, che riconosce nella partecipazione, nell'agire degli attori, un fattore primario e che media dinamicamente il processo creativo degli attori con le intenzioni del designer e le reazioni dell'ecosistema. La "spazialità agita"[1515] incentivata dalla letteratura locativa, nella quale l'avanzamento nello spazio coincide con l'avanzamento narrativo, rende il genere più vicino ai videogiochi e, prima ancora, alle tradizioni orali, che alle forme tradizionali di letteratura, cinema e teatro, costruite principalmente attorno alle tensioni tra personaggi e spazio psicologico.
La *Locative Literature* è, dunque, un genere eminentemente *performativo*, che richiede non già lettori, ma "embodied, multimodal participants";[1516] come ha osservato Rita Raley:

> critical engagement [with mobile narrative] requires a range of cognitive and bodily activities, only one of which is reading in the sense of the visual processing of linguistic signs. That is, reading in the physical environment particular to mobile media quite often also involves seeing, moving, listening, touching. Participating in a mobile narrative is then precisely that — physical participation that is also understandable as performance.[1517]

Secondo l'ideatore di StoryTrek, ciò spiegherebbe perché, nonostante la diffusione massiva di tecnologie *location-based*, la "locative narrative, like literary hypertext, remains an avant-garde and coterie practice, still largely unknown as an artistic medium":[1518]

> literary enthusiasts are still more likely to approach reading as a sedentary mental activity at odds with the modes of embodied interactivity popular among gamers and geocachers. As empirical studies of hypertext users have shown [...] not everyone wants to be forced to perform their own stories.[1519]

Questo punto di vista sembrerebbe chiarire le ragioni per cui le seppur esigue riflessioni teoriche e le opere creative che si rifanno espressamente alla *Locative Literature* sono state realizzate, in ambito prevalentemente sperimentale e accademico, all'estero e non in Italia, dove non risultano

[1515] Cfr. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002.
[1516] Brian Greenspan, *cit*.
[1517] ("L'impegno critico [con la narrativa mobile] richiede una serie di attività cognitive e fisiche, di cui solo una consiste nel leggere nel senso dell'elaborazione visiva dei segni linguistici. In altri termini, leggere in un ambiente fisico attraverso i media mobili molto spesso include anche vedere, muoversi, ascoltare, toccare. Partecipare a una narrazione mobile è quindi proprio questo: partecipazione fisica, da intendersi anche come performance". Traduzione mia). Rita Raley, "Walk This Way: Mobile Narrative as Composed Experience", Jörgen Schäfer and Peter Gendolla, (a cura di), *Beyond the Screen*, *op. cit.*, p. 303.
[1518] ("La narrativa locativa, come l'ipertesto letterario, rimane una pratica d'avanguardia e di nicchia, ancora in gran parte sconosciuta come medium artistico". Traduzione mia). Brian Greenspan, *cit*.
[1519] ("La maggior parte degli amanti della letteratura si approccia ancora alla lettura come un'attività mentale sedentaria, in contrasto con le modalità di interattività agita popolari tra i giocatori e i geocachers. Come hanno dimostrato studi empirici condotti sugli utenti degli ipertesti [...] non tutti vogliono essere costretti a mettere in scena le proprie storie". Traduzione mia). *Ibid*.

infatti esserci analisi critiche dedicate né al genere, nel suo complesso, né allo stato dell'arte italiano, nello specifico. Quest'ultimo punto non stupisce, dal momento che sono gli stessi autori italiani a non considerare le loro pratiche "letterarie", proprio in virtù della "ibridazione narrazione-azione".[1520]

Tuttavia, l'analisi che segue intende mettere in discussione questa tesi, suggerendo che l'impopolarità della *Locative Literature* non sia da ricondurre al suo essere costitutivamente performativa, né al suo basarsi su una concezione di "testo" estesa a codici extra-linguistici (testo inteso come "material architecture" piuttosto che "a representation of speech"),[1521] ma a una serie di criticità che si cercherà di evidenziare partendo da quelli che critici e autori considerano i punti di forza del genere. È bene precisare che non si vuole avanzare una critica distruttiva; al contrario, è proprio perché si riconosce la potenziale rilevanza del genere, soprattutto in un contesto storico come quello attuale, che se ne auspica una profonda riconfigurazione.

Primo punto: le *locative narratives* permettono di vedere la realtà in in modo diverso. Si vedano, ad esempio, le affermazioni di Løvlie:

> I am interested in exploring how locative literature may alter and expand the experience of everyday spaces. […] portraying the street in an ever new light, bringing out all the possible and impossible lives that have been touched by this very space.[1522]

di Azuma:

> AR and MR storytelling experiences have the potential to change how we view the world, to make us see the world from a different perspective […] and to in turn change our belief systems and values.[1523]

e di Mariano Equizzi:

> we can say AR it is ready to reveal magical images around our daily life.[1524]

[1520] Carlo Infante, "Il performing media storytelling per lo sviluppo glocal", *cit.*

[1521] ("Un'architettura materiale piuttosto che una rappresentazione del discorso". Traduzione mia). Maria Angel, Anna Gibbs, "Memory and Motion. The Body in Electronic Writing", Jörgen Schäfer, Peter Gendolla, *op.cit*., p. 124.

[1522] ("Mi interessa esplorare i modi in cui la locative literature potrebbe alterare ed espandere l'esperienza dei luoghi di ogni giorno [...] mostrando la strada in una luce sempre nuova, facendo riemergere tutte le vite possibili e impossibili che sono state toccate da quel preciso luogo". Traduzione mia). Anders Sundnes Løvlie, *cit*., p. 152.

[1523] ("Le esperienze di storytelling in realtà aumentata e realtà mista hanno il potenziale per cambiare il modo in cui vediamo il mondo, per farci vedere il mondo da una prospettiva diversa […] e, a sua volta, per cambiare i nostri valori e i nostri schemi mentali". Traduzione mia). Cfr. Ronald Azuma, *cit*., p. 272.

[1524] ("Possiamo affermare che la realtà aumentata sia pronta a rivelare le immagini magiche che popolano la nostra vita quotidiana". Traduzione mia). Mariano Equizzi, Sara Monaci, "SurreAR. Storytelling with a Medium in a Time/Space Transition", *EmergingSeries Journal*, n. 5, 2016 http://www.bookenberg.com/server/users/230/1814_src/1814_final.pdf URL consultato il 26 settembre 2019.

Come ha ricordato Paolo Pedercini,[1525] esperienze che intendono infondere stati di coscienza alterati non rappresentano certo una novità (il fondatore di Molleindustria menziona diversi esempi, dall'architettura delle chiese, ai parchi a tema, alle opere in VR dei primi anni Novanta); tuttavia, la AR e la MR sono più idonei della VR a trasmettere sensazioni di questo tipo, in quanto l'utente non è totalmente immerso in una realtà virtuale, distaccata dal mondo fisico, ma è *in between*, attivo contemporaneamente *tra* due realtà e il mondo fisico continua a emanare stimoli, similmente a quanto accade in seguito all'assunzione di droghe.

Gli autori di *Locative Literature* si oppongono all'opinione diffusa[1526] secondo la quale la lettura richiederebbe una completa immersione nel "mondo virtuale", e sarebbe dunque necessaria una netta separazione dal "mondo reale", visto come fonte di distrazione, incoraggiando invece gli utenti "to cross the border between the real and represented setting"[1527] o, per usare uno dei tanti slogan di Infante, a vivere "con i piedi per terra e la testa nel cloud".[1528] Come ha osservato Andrea Resmini, questo cambio di prospettiva sull'immersione è un manifesto effetto del post-digitale:

> immersione è oggi anche e soprattutto essere presenti e attivi nello strato diffuso e pervasivo che è il cyberspazio post-digitale […] informazioni, luoghi, persone, oggetti, tutto viene connesso attraverso la co-produzione di una molteplicità di spazi navigabili interattivi ed eminentemente sociali. Questo cambio nelle strutture di controllo è la cifra del Digimoderno e l'elemento che porta progettazione del virtuale e progettazione del reale a convergere.[1529]

Greenspan ha parlato esplicitamente di "estetica neo-immersiva", prelevata dal game design e applicata alla letteratura:

> in order to encourage social gaming, "neo-immersive" games like those produced for the Wii use a combination of gestural computing and group play to emphasize the embodied nature and social context of digital gaming. Such games encourage users to divide their attention between immersion in the represented game world and interactivity with other players in the real world in a way that enriches both experiences and enables critical self-reflection. StoryTrek brings this neo-immersive aesthetic to literary narrative, using locative awareness to disrupt the reader's immersion in the story and enable a newly situated critical awareness.[1530]

[1525] Cfr. Paolo Pedercini, *Stranger Playthings. Remaking a VR counterculture*, intervento presentato al Festival "Game Happens" di Genova nel 2017 http://molleindustria.org/StrangerPlaythings/ URL consultato il 26 settembre 2019.

[1526] Melanie C. Green, Timothy C. Brock, Geoff F. Kaufmann, "Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into Narrative Worlds", *Communication Theory*, 2004, vol. 14, n. 4, pp. 311-327.

[1527] ("Attraversare il confine tra ambientazione reale e rappresentata". Traduzione mia). Brian Greenspan, *cit*.

[1528] Carlo Infante, "Il performing media storytelling per lo sviluppo glocal", *cit.*

[1529] Andrea Resmini, "Luoghi ed ecosistemi. Vivere il post-digitale", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., p. 129.

[1530] ("Al fine di incoraggiare il social gaming, i giochi 'neo-immersivi' come quelli prodotti per la Wii usano una combinazione di controllo gestuale e gioco di gruppo per enfatizzare la natura incorporata e il contesto sociale del gioco digitale. Tali giochi incoraggiano gli utenti a dividere la loro attenzione tra immersione nel mondo del gioco rappresentato e interazione con altri giocatori nel mondo reale in un modo che arricchisce entrambe le esperienze e consente l'auto-riflessione critica. StoryTrek porta questa estetica neo-immersiva nella narrativa, usando la consapevolezza locativa per interrompere l'immersione del lettore nella storia e consentire un nuovo tipo di consapevolezza critica locativa". Traduzione mia). Brian Greenspan, *cit*.

Per quanto la tesi del "portare la magia nella realtà" possa essere affascinante e anche, in un certo senso, utile (a ricordarci che realtà forse non è che la storia che scegliamo di ripeterci più spesso), bisogna anche considerare che quando si è sotto l'effetto di droghe si è anche più facilmente condizionabili. Se la *Locative Literature* è in grado di far vedere il mondo con occhi diversi, è lecito chiedersi allora di quali occhi si sta parlando, quale sguardo viene incentivato. Significative, a questo proposito, le parole di Equizzi:

> the "aura poachers" – individuals who use AR application searching for digital layers of information – may become a new active and connected audience to engage in new storytelling projects. They could be described as publics who are partly mediated and partly physical.[1531]

Sembra evidente che a essere incoraggiato è uno sguardo utilitaristico: lo spazio è *itemized*, oggettificato, così come gli individui che si muovono in esso, "bracconieri" da assoldare in nuovi progetti. Per questo motivo appaiono piuttosto improprie le analogie, decisamente ricorrenti, tra *Locative Literature*, graffiti e *flâneur.*

Infante, ad esempio, ha affermato che i *tag* dovrebbero essere intesi "come se fossero l'evoluzione tecnologica dei 'vecchi' graffiti metropolitani";[1532] Maria Angel e Anna Gibbs hanno parlato di "performative graffiti";[1533] Equizzi ha dichiarato che "the AR tools aren't so different from spray cans and flyers",[1534] aggiungendo poi, in nota:

> the Graffitism of Hip Hop Culture is a way to implement a blatant and even illegal appropriation of the urban space by artists and activists and also it is an implementation of a cryptic communication among sub-culture groups. The AR in fact has the potential to re-live this action of the Hip-Hop culture in the domain of the new media and at a global scale.[1535]

Non appare superfluo, a questo punto, ricordare che i "vecchi" graffiti sono il prodotto di una controcultura, i "nuovi" dell'individualismo di massa; i vecchi sono il risultato di un processo analogico che consente la gestione dei mezzi di produzione e dei prodotti stessi, del tutto differente dai nuovi che, in quanto digitali, sono tracciabili, vendibili, condivisibili, incrociabili con altri dati e così via; i vecchi sono il frutto di una contestazione, i nuovi la ricompensa di una caccia al tesoro.

[1531] ("I 'bracconieri dell'aura' – individui che utilizzano l'applicazione in AR alla ricerca di strati digitali di informazione – possono diventare un nuovo pubblico attivo e connesso da coinvolgere in nuovi progetti di storytelling. Essi potrebbero essere descritti come un pubblico in parte mediato e in parte fisico". Traduzione mia). Mariano Equizzi, Sara Monaci, *cit.*

[1532] Carlo Infante, "Quei graffiti senza muri", *Il Sole 24 Ore*, 2006 (http://www.urbanexperience.it/wp-content/uploads/2012/06/Nova_Sole24ore.jpg URL consultato il 3 agosto.

[1533] Maria Angel, Anna Gibbs, *op. cit.*

[1534] ("Gli strumenti della realtà aumentata non sono così diversi dalle bombolette spray e dai volantini". Traduzione mia). Mariano Equizzi, Sara Monaci, *cit.*

[1535] ("Il graffitismo della cultura hip hop è un modo per attuare un'appropriazione appariscente e persino illegale dello spazio urbano da parte di artisti e attivisti e inoltre è un'implementazione di una comunicazione criptica tra i gruppi di sottoculture. L'AR ha il potenziale per riprendere questa azione della cultura hip-hop e situarla nel dominio dei nuovi media e su scala globale". Traduzione mia). *Ibid*.

Allo stesso modo, il *flâneur* è, per definizione, un osservatore solitario, svincolato da qualsiasi tipo di urgenza o pianificazione[1536] ed è quindi ben diverso dai bracconieri o dai partecipanti degli *walkabout* o da quelli del gioco ideato da Løvlie come seconda versione di *textopia*, chiamato proprio "flâneur",[1537] una gara che premiava, con la pubblicazione questa volta, il miglior collage ottenuto fotografando gli elementi testuali (insegne, manifesti, graffiti etc.) fisicamente presenti nei luoghi assegnati dagli organizzatori. Ancora una volta, allo sguardo disinteressato si sostituisce quello utilitaristico, un'esperienza privata si trasforma in un gioco di società rigidamente pianificato dall'alto che porta con sé l'obbligo più o meno esplicito della condivisione.

Questo ci porta al secondo presunto punto di forza della *Locative Literature*: trasformare la lettura in un atto sociale, pubblico, diffuso *e quindi* democratico. Si leggano, ad esempio, le parole di Greenspan:

> StoryTrek neutralizes the sedentary reading practices that continue to structure the experience of digital literature: the labour of reading can no longer be described as a purely leisurely activity, but instead becomes a profoundly social act in which the reader actively and publicly forms interpretive links between her fictional and actual contexts.[1538]

Allo stesso modo, secondo Balpe la letteratura, non più confinata a supporti (libro), spazi (biblioteche) e modalità di lettura (privata) convenzionali, avrebbe finalmente potuto occupare i luoghi frequentati quotidianamente dalle persone diventando "an event within social life, [...] a part of a collective reality".[1539] In questo modo, secondo lo scrittore francese, sarebbe cambiata completamente la relazione tra testo e lettori, poiché i secondi avrebbero percepito il primo come un evento ordinario sul quale sarebbe stato quindi possibile agire in modo diretto. Similmente, un'iniziativa come *textopia* si è auto-definita "a way to democratize the medium and its aesthetics"[1540] *in quanto* utilizza "[…] a medium that is present in every location where it has an audience".[1541] "In such a medium", dunque, "the users of the system can no longer be confined to a role as passive receivers of 'content'" *in quanto* gli utenti diventano "producers and editors of 'publicly created contributions'".[1542]

[1536] Nel descrivere il flâneur, Charles Baudelaire ha utilizzato queste parole: "voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde, tels sont quelques-uns des moindres plaisirs de ces esprits indépendants, passionnés, impartiaux, que la langue ne peut que maladroitement définir". E poi ancora: "On peut aussi le comparer, lui, à un miroir aussi immense que cette foule". Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, Fayard, Parigi 2010.

[1537] Cfr. Anders Sundnes Løvlie, *cit*., p. 158.

[1538] ("StoryTrek neutralizza le pratiche di lettura sedentaria che continuano a strutturare l'esperienza della letteratura digitale: l'atto della lettura non può più essere descritto come un'attività puramente oziosa, ma diventa invece un atto profondamente sociale in cui il lettore forma attivamente e pubblicamente legami interpretativi tra i suoi contesti immaginari e reali". Traduzione mia). Brian Greenspan, *cit*.

[1539] ("Un evento all'interno della vita sociale, [...] una parte della realtà collettiva". Traduzione mia). Jean-Pierre Balpe, *cit*., p. 344.

[1540] ("Un modo per democratizzare il mezzo e la sua estetica". Traduzione mia). Anders Sundnes Løvlie, *cit.*, p. 154.

[1541] ("[...] un medium che è presente in ogni luogo dove vi è un pubblico". Traduzione mia). *Ibid*.

[1542] ("In un medium del genere [...] gli utenti del sistema non possono più essere confinati al ruolo di ricevitori passivi di 'contenuti' [poiché diventano] produttori ed editori di 'contributi creati pubblicamente'". Traduzione mia). *Ibid*.

Premettendo che la lettura è sempre stata un atto sociale, le perplessità sorgono quando si demonizza la fruizione privata, sostenendo l'equazione "pubblico = democratico = ubiquo".

Nel suo saggio "In difesa dei Poor Media"[1543] Silvio Lorusso ha connesso il "social reading", la pratica di condividere tutto ciò che riguarda la propria esperienza di lettura, ai "rich media", prodotti in cui la multimedialità e l'interattività sono il fine e non il mezzo, effetti speciali che arricchiscono una confezione il cui contenuto è irrilevante. Resmini ha ribadito come la "svolta social", che abbiamo già sottolineato, abbia rappresentato il passaggio "dal mondo come spettacolo del Postmoderno al mondo come possibilità e partecipazione del Digimoderno".[1544]

La prima parte dell'equazione promossa dagli autori succitati non convince in quanto il lettore diventa il partecipante di un gioco le cui regole non è lui a stabilire. Se analizziamo le opere citate in precedenza, notiamo infatti che il lettore può assumere i ruoli di spettatore, co-sceneggiatore e autore; di conseguenza, l'autore sarà autore dell'opera, nel primo e nel secondo caso e autore del format, nel terzo caso.

Lettore →	Spettatore (The Westwood Experience, walkabout, *dARk*)	Co-sceneggiatore (*Fictions d'Issy*, *Crisis 22*)	Autore (textopia, *110 Stories*)
Autore →	Autore dell'opera	Autore dell'opera	Autore del format

Appare quindi puramente ideologico, e arriviamo alla seconda parte dell'equazione, sostenere concetti come: "spettatori attivi",[1545] "sciame intelligente",[1546] "intelligenza connettiva",[1547] "nuove forme di relazione sociale e di modelli di sviluppo sostenibili ed evoluti",[1548] "azioni poetiche e politiche di resilienza urbana"[1549] (Infante), oppure affermare (Equizzi) che, grazie alla realtà aumentata,

> the city ceases to be simply the monument of the industrial and social relationships, and the mausoleum of symbolical powers which built it and it starts to be a universe of apparitions where objects, traces, images and video can spawn and they are able to bestow to the city a shamanic quality. The ARtist has the power to rewrite the perception of the space and to share it to put in the hand of the audience a capacity to alter reality. The ARtist gives a power to the audience not a ticket.[1550]

[1543] Silvio Lorusso, "In difesa dei Poor Media", *Che Fare*, 3 settembre 2015 http://www.che-fare.com/in-difesa-dei-poor-media/ URL consultato il 26 settembre 2019.
[1544] Andrea Resmini, *cit*., p. 133.
[1545] Carlo Infante, "Walkabout, esplorazioni partecipate", *cit*.
[1546] *Ibid*.
[1547] *Ibid*.
[1548] Carlo Infante, "Performing Media su La Treccani", *Performing Media*, 10 febbraio 2014 http://www.performingmedia.org/performing-media-su-la-treccani.html URL consultato il 3 agosto 2019.
[1549] Carlo Infante, "Walkabout, esplorazioni partecipate", *cit*.
[1550] ("La città cessa di essere semplicemente il monumento delle relazioni industriali e sociali e il mausoleo dei poteri simbolici che l'hanno costruita e inizia a essere un universo di apparizioni in cui possono generarsi oggetti, tracce, immagini e video capaci di conferire alla città una qualità sciamanica. L'ARtista ha il potere di riscrivere la percezione dello spazio e di condividerlo per mettere in mano al pubblico la capacità di alterare la realtà. L'ARtista dà un potere al pubblico, non un biglietto". Traduzione mia). Mariano Equizzi, Sara Monaci, *cit.*

Allo stesso modo, occorrerebbe maggiore cautela quando ci si appella a concetti come "autenticità" e "accessibilità". Secondo Infante, le nuove tecnologie, le stesse che rendono così facile la creazione e la diffusione di *fake news*, sarebbero infatti in grado svelare l'autenticità di un luogo in quanto consentono di portare alla luce "le tracce di chi li ha vissuti e attraversati".[1551] Allo stesso modo, Infante ha parlato addirittura di "accessibilità universale"[1552] in relazione alle formule da lui ideate, quando risulta evidente che, per fruire i *geoblog*, si rende necessaria una connessione stabile e potente, essendo la piattaforma ricca di contenuti multimediali, senza contare che la piattaforma presenta un'interfaccia tutt'altro che accessibile in termini di *user experience*.

Il web 2.0 è la dimostrazione concreta che avere la possibilità di generare contenuti non determina *automaticamente* una maggiore libertà; al contrario, vi è il rischio che chi produce diventi egli stesso il prodotto; questo è ciò che si verifica quando si subordina l'individuo a un gruppo sociale. Come ha scritto Aldous Huxley:

> biologicamente parlando l'uomo è un animale di gruppo solo in misura ridotta, e mai completamente è animale sociale; somiglia, diciamo, più al lupo o all'elefante che all'ape o alla formica. [...] Per quanto si sforzino, gli uomini non possono creare un organismo sociale. Possono creare solamente un'organizzazione. Se tentano di creare un organismo, finiranno per mettere in piedi un dispotismo totalitario e basta.[1553] [...] la riduzione teoretica della molteplicità a unità comprensibile si muta in pratica in riduzione della diversità umana a uniformità subumana, della libertà a servitù.[1554]

Appare quindi evidente, arrivando alla terza parte dell'equazione, che la presunta utopia dell'espandere l'arte "nei luoghi di ogni giorno di ogni utente" può facilmente trasformarsi in *distopia*. Ridurre la letteratura a un "evento ordinario" vuol dire comprometterne il potenziale distruttivo. È il rischio a cui conduce ciò che, con Francisco J. Ricardo, possiamo definire "hyper-realism", "an event itemized with sensitivity and memory":[1555] se un evento diventa oggettificato, automaticamente il suo fine non sarà più estetico ma, ancora una volta, utilitaristico.

Dal momento che, a differenza di altre arti, la letteratura lavora con materiali utilizzati quotidianamente per comunicare, l'unico modo che ha per *essere* letteratura è svolgere la funzione di una cornice, separando l'ordinario dall'extra-ordinario, la comunicazione dall'arte dello scrivere. Il compito della letteratura, insomma, non è ridurre tutto a un continuum omogeneo ma, al contrario, "highlight diegetic breaks"[1556] (Cayley), evidenziare cioè gli interstizi, le faglie, le

[1551] Carlo Infante, "Paesaggi Umani. Il Performing Media Storytelling per una narrazione in azione, con i piedi per terra e la testa nel cloud", *Urban Experience*, 13 settembre 2018 http://www.urbanexperience.it/eventi/paesaggiumani-2/ URL consultato il 3 agosto 2019.

[1552] Carlo Infante, "Il performing media storytelling per lo sviluppo glocal", *cit.*

[1553] Aldous Huxley, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano 2004, pp. 255-256.

[1554] *Ibid*., p. 204.

[1555] ("Iper-realismo [...] un evento specificato dalla sensibilità e dalla memoria". Traduzione mia). Francisco J. Ricardo, "Framing Narrative as Composed Experience", Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Beyond the Screen*. *op.cit*., p. 291.

[1556] ("Mettere in risalto le interruzioni diegetiche". Traduzione mia). John Cayley, "The Gravity od the Leaf. Phenomenologies of Litearary Inscription in Media-Constituted Diegetic Worlds", *ibid*., p. 209.

discontinuità tra il mondo di finzione e quello reale, opacizzare un canale che vuole essere trasparente. Dal momento che, come ha osservato ancora una volta Cayley, "in order for it to be language, language cannot be a coherent part of any media-constituted world in which it is inscribed",[1557] le *mobile narratives* dovrebbero "exploit the gap between program and execution, between a map, a user's guide, a set of instruction and the execution of those instruction"[1558] (Raley). Invece, come ha osservato Martin Rieser:

> many of such projects are technically marvellous, but still often fell down on the actual content. Part of the problem is that of the change from considered diegesis to continuous and automatic present, with the user creating the narratives both as subject and object, perhaps a new form of "pan-cinema".[1559]

Greenspan stesso ha rimarcato il potenziale utopico di sistemi come StoryTrek, affermando che "StoryTrek enables a similar utopian 'spatial play' by permitting the reader to participate in an ergodic 'point-by-point negation or canceling' of her lived social context [...], thus opening up real space to imaginary alternatives".[1560] Il senso della fine è dunque espresso attraverso una continua deriva lungo la rete infinita di possibilità, "niente inizia e niente finisce, ma c'è solo transizione perpetua verso un punto che sappiamo non arrivare mai".[1561]

La *Locative Literature* ha fatto propria l'estetica relazionale ("locative-aware art works render space relative and relational"),[1562] negando di fatto l'esistenza di uno spazio simbolico, indipendente, privato, "autoriale": il concetto foucaltiano di *heterotopia*, luoghi in cui le regole comuni della vita quotidiana sono sospese e rimpiazzate da codici diversi (ospedali, teatri, biblioteche etc.), è stato infatti sostituito da quello di *hypertopia*, una nuova struttura che, come ha scritto Francesco Casetti, "no longer asks me to go to it; it comes to me, reaching me wherever I am".[1563]

Negli iper-luoghi, dunque, è il contenuto che va verso l'individuo, il quale diventa quindi

---

[1557] ("Affinché possa esservi il linguaggio, questo non può essere una parte coerente di qualsivoglia mondo costituito dai media in cui esso è inscritto". Traduzione mia). *Ibid*., p. 217.

[1558] ("Sfruttare il divario tra programma ed esecuzione, tra una mappa, una guida per l'utente, una serie di istruzioni e l'esecuzione di tali istruzioni". Traduzione mia). Rita Raley, "Walk This Way. Mobile Narrative as Composed Experience", *op. cit*., p. 304.

[1559] ("Molti di questi progetti sono tecnicamente meravigliosi, ma spesso cadono sul contenuto effettivo. Parte del problema risiede nel passaggio dalla diegesi specifica a un presente continuo e automatico, con l'utente che crea le narrazioni sia come soggetto che come oggetto, probabilmente una nuova forma di 'pan-cinema'". Traduzione mia). Martin Rieser, "Locative Media and Spatial Narrative", saggio presentato alla prima edizione di "REFRESH, International Conference on the Media Arts, Sciences and Technologie*s*", Banff Center (29 settembre-4 ottobre 2005), p. 12 http://mediacultures.net/jspui/bitstream/10002/330/1/Martin_Rieser_refresh.pdf URL consultato il 3 agosto 2019.

[1560] ("StoryTrek consente un simile 'gioco spaziale' utopico permettendo al lettore di partecipare a una 'negazione o cancellazione punto per punto' ergodica del proprio contesto sociale vissuto [...], aprendo così lo spazio reale ad alternative immaginarie". Traduzione mia). Brian Greenspan, *cit*.

[1561] Gianluca Didino, "Il senso della fine", *Prismo*, 22 novembre 2016 http://www.prismomag.com/kermode-senso-della-fine/ URL consultato il 26 settembre 2019.

[1562] ("Le opere artistiche *locative-aware* rendono lo spazio relativo e relazionale". Traduzione mia). Rita Raley, "Walk This Way", *cit*., p. 311.

[1563] ("Non mi chiede più di andare verso di lui; è lui che viene da me, raggiungendomi ovunque io sia". Traduzione mia). Francesco Casetti, *The Lumiere Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, New York 2015, p. 131.

automaticamente un fruitore, che non ha però la possibilità di scegliere dove, cosa, come, quando e se fruire. Si tratta, tuttavia, di una negazione puramente ideologica dal momento che, come abbiamo visto, il "potere" resta nelle mani di un "project manager": il potere, allora, non viene annullato, né condiviso, ma diffuso ovunque, reso trasparente e meno controllabile.

Ciò ci porta al terzo e ultimo presunto punto di forza della *Locative Literature*: il lettore è libero di muoversi come preferisce, perché il sistema è in grado di aggiornarsi e reagire in modo coerente. Greenspan ha infatti affermato:

> StoryTrek frees readers from the confines of the link, setting them loose to follow any path in the world while the story tags alongside, transforming the act of linking into an even more eventful, agential and contextualized process.[1564]

La capacità dei dispositivi di ultima generazione di riconoscere e adattarsi all'"user's physical context, ever-changing style of motion, or embodied interactions with the environment"[1565] comporta secondo Greenspan, a ragione, un cambiamento radicale rispetto ai precedenti modelli delle *locative narratives*, basati invece sulla connessione di "discrete narrative moments to specific points on the grid";[1566] in questi modelli, infatti:

> the system knows where the user is at any given moment, but does not understand how she got there, or the implications of her particular path, approach, or style of navigation. Such works tend to privilege the node over the edge and site over duration, presenting not a story so much as a tour of disconnected sites.[1567]

Un sistema come StoryTrek, in grado invece di fornire informazioni *contestuali*, rende la fruizione più *engaging* perché iper-personalizzata. Tuttavia, se confrontiamo il software di Greenspan con le succitate "tre leggi" di Agrò, notiamo che StoryTrek è "senziente", ma per essere realmente "smart" manca di due attributi: conoscere storie ed essere sociale. Un sistema di storytelling locativo che possiede tutti questi requisiti è stato elaborato in Italia dal Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Multimedialità e l'Audiovisivo (CIRMA) dell'Università di Torino, con la metodologia concepita per guide virtuali chiamata *DramaTour.*[1568]

La prima e finora unica applicazione del metodo è stata eseguita all'interno del Palazzo Chiablese di Torino nel 2005: in quella occasione, la guida virtuale era rappresentata da un disegno

[1564] ("StoryTrek libera i lettori dai confini del link, rendendoli liberi di seguire qualsiasi percorso nel mondo mentre la storia si aggiorna di conseguenza, trasformando l'atto del collegamento in un processo ancora più ricco di eventi, agito e contestualizzato". Traduzione mia). Brian Greenspan, *cit*.

[1565] ("Adattarsi al contesto fisico dell'utente, al suo stile di movimento in continua evoluzione o alle interazioni del corpo con l'ambiente". Traduzione mia). *Ibid*.

[1566] ("Di momenti narrativi discreti ancorati su punti specifici della griglia". Traduzione mia). *Ibid*.

[1567] ("Il sistema sa dove si trova l'utente in un dato momento, ma non capisce come ci sia arrivato o le implicazioni del suo particolare percorso, approccio o stile di navigazione. Tali opere tendono a privilegiare il nodo rispetto al collegamento e il luogo alla durata, presentando non una storia, quanto un percorso di siti disconnessi". Traduzione mia). *Ibid*.

[1568] http://www.cirma.unito.it/portfolio_page/dramatour/ URL consultato il 3 agosto 2019.

tridimensionale animato, “Carletto il ragnetto”, orgoglioso discendente di una famiglia di ragni che viveva da generazioni all'interno del Palazzo e che, complice il proprio punto di vista privilegiato e discreto, era a conoscenza di molte informazioni, anche aneddotiche, relative a quel luogo. Tali informazioni venivano trasmesse sui palmari forniti ai visitatori sotto forma di brevi video composti dalle animazioni e dalla voce di Carletto, a cui si alternavano immagini esplicative.

Illustrazione 92: DramaTour. Palmare con un video che raffigura Carletto il ragnetto

Anche in questo caso, il sistema era in grado di riconoscere i pattern spaziali e temporali del fruitore e di regolarsi di conseguenza. Ad esempio, se il visitatore fosse entrato per la prima volta in una stanza, avrebbe ricevuto le principali informazioni relative a quell'ambiente, mentre più tempo avesse trascorso in uno stesso luogo, maggiori sarebbero state le informazioni “secondarie” (dettagli e aneddoti) finché, esaurite queste ultime e qualora il visitatore si fosse trovato ancora nel medesimo ambiente, gli sarebbero state trasmesse sollecitazioni al moto, sotto forma di informazioni direzionali. Se il visitatore avesse continuato a ignorare anche questi messaggi, Carletto avrebbe proposto dei giochi divertenti (enigmi, indovinelli, quiz) e, in caso di mancata interazione, si sarebbe limitato ad apparire, di tanto in tanto, sullo schermo.

La natura non deterministica e procedurale del sistema faceva sì che, come in StoryTrek, l'utente fosse libero di decidere l'ordine delle stanze da visitare senza che ciò compromettesse la coerenza narrativa; similmente, anche se uno o più visitatori avessero seguito lo stesso percorso, nel medesimo ordine, la presentazione sarebbe stata ogni volta leggermente diversa. Inoltre, a differenza di StoryTrek, all'utente veniva concesso un controllo sul tempo di fruizione, attraverso un'interfaccia dotata di pulsanti quali stop, pausa e riprendi.

Sia StoryTrek che la metodologia elaborata dal CIRMA, dunque, si basano su una “retorica procedurale”[1569] in grado di adattarsi in tempo reale al comportamento spazio-temporale dell'utente. Tuttavia, nel secondo caso, la fruizione risulta *emotivamente* coinvolgente perché basata su un'impostazione drammaturgica: la “dramatization” ha consentito di modellare sulle unità drammatiche (“drama facts”) il comportamento del personaggio, a sua volta strutturato in unità (“behavior units”).[1570] Il punto di forza della metodologia del CIRMA risiede nell'aver organizzato le unità comportamentali in una “grammatica drammaturgica” e di aver incluso in quest'ultima una “funzione comunicativa” che non contiene solo la funzione informativa, ma anche un'ampia gamma

[1569] Cfr. Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge 2007.

[1570] Cfr. Rossana Damiano, Cristina Galia, Vincenzo Lombardo, Fabrizio Nunnari, “Character-based guided tours: the DramaTour Project”, Dipartimento di Informatica, Università di Torino e CIRMA, Torino 2006 http://www.dramatour.unito.it/pdf/2006-ECAI-Demo.pdf URL consultato il 3 agosto 2019.

di “funzioni relazionali” (sociali, fatiche e direttive).[1571] Lo spettatore si sentiva emotivamente coinvolto, dunque, poiché era un personaggio emotivamente coinvolto e credibile ad adattare la narrazione al suo comportamento spazio-temporale; il fruitore, quindi, percepiva di influire non solo sul *cosa*, ma anche sul *come*.

Come abbiamo osservato, la necessità di fornire informazioni contestuali è una prerogativa del nostro tempo, soprattutto perché consente di elaborare esperienze più *engaging* e un utente motivato è un utente produttivo. Modelli come quelli appena esposti sono quindi destinati ad aumentare e a includere sistemi di intelligenza artificiale (assenti sia in StoryTrek che in *DramaTour*). Modelli del genere, anche quando non progettati espressamente per la letteratura (come quello del CIRMA), possono avere applicazioni letterarie interessanti dal punto di vista critico e creativo; occorre tuttavia considerare i rischi a cui sistemi del genere, iper-personalizzati, iper-automatizzati e iper-contestuali, possono esporci. Ad esempio, potrebbero innescare meccanismi di “filter bubble”, fornendo agli utilizzatori soltanto ciò che corrisponde al loro “profilo comportamentale” rafforzando così i loro *bias*; d'altronde, maggiore è la prevedibilità dell'utente, maggiore è la capacità previsionale del sistema. Questi temi emergono chiaramente da un progetto italiano, ancora una volta extra-letterario, ma che potrebbe essere utile per comprendere la reale portata dei rischi qui individuati.

Whereabouts Diary,[1572] (traducibile con “Diario dei dove”), consiste in un'applicazione che si propone di tracciare i luoghi visitati dall'utente in modo automatico, assegnando a ciascuno informazioni descrittive e tag semantiche ottenuti incrociando i pattern temporali con quelli spaziali: ad esempio, se l'utente avesse trascorso ripetutamente le ore notturne in uno stesso luogo, l'applicazione avrebbe etichettato automaticamente quel luogo come “casa”; se si fosse recato nel medesimo luogo dal lunedì al venerdì dalle nove alle diciotto, il servizio avrebbe etichettato quel luogo “ufficio” e così via. Nella descrizione del progetto, gli ideatori hanno elencato una serie di vantaggi che l'applicazione avrebbe potuto apportare all'utente: consigliare ai turisti i luoghi da visitare sulla base delle loro abitudini di viaggio, della loro posizione e dei consigli di altri turisti con caratteristiche simili, oppure inviare notifiche all'utente che indugia di notte in un luogo diverso da casa, ricordandogli dell'incontro lavorativo della mattina seguente. Tuttavia, a questa descrizione seguiva immediatamente questa dichiarazione:

> we would like to make our system able to use not only location oriented services, but also others services, belonging to different domains. For example, powerful

[1571] Le *funzioni sociali* erano relative ad azioni quali il salutare o il presentarsi al visitatore; le *funzioni fatiche* erano responsabili delle azioni volte a segnalare al visitatore che il personaggio era attivo e pronto a ricevere input e le *funzioni direttive* erano connesse alle azioni eseguite dal personaggio per tentare di forzare in qualche modo il comportamento del visitatore. Cfr. http://www.dramatour.unito.it/Dramatour-hyperslides/motivations.htm URL consultato il 3 agosto 2019.

[1572] Nicola Bicocchi, Gabriella Castelli, Marco Mamei, Alberto Rosi, Franco Zambonelli, “The Whereabouts Diary”, Jeffrey Hightower, Bernt Schiele, Thomas Strang (a cura di), *Location-and Context-Awareness*, atti del terzo convegno internazionale “LoCA 2007”, Berlino, Heidelberg, Springer 2007 http://didattica.agentgroup.unimore.it/wiki/images/6/6c/Fsei.pdf URL consultato il 3 agosto 2019.

> sources of data can be credit card transaction records, Bluetooth meetings, phone working mode and the ratio of missed calls.[1573]

Evidentemente, lo scopo principale dell'applicazione non consisteva tanto nell'aiutare l'utente, quanto nel riuscire a prevedere, e condizionare, le sue scelte, la sua stessa vita ("encode the routine of the user daily life").[1574] Ciò è peraltro indicato chiaramente nella descrizione del progetto (i corsivi sono miei):

> the last, but maybe most complex and *fascinating* future perspective of our system is to develop an additional module able, not only to detect the current location, but also to *predict* future ones.[1575]

Questa possibilità predittiva comporterebbe, evidentemente, enormi vantaggi non tanto per l'utente, quanto per le aziende e non c'è preoccupazione nelle parole dei progettisti, che delineano un futuro prossimo in cui

> a pervasive advertisement service showing personalized commercials to the users in front of a wide screen could show restaurant advertisements if the diary predicts that the users are going to have lunch in a while.[1576]

Incredibilmente, il termine "privacy" compare una sola volta nell'articolo:

> [...] using data mining techniques, a synthetic profile of each kind of user could be generated. This "socially derived profile" can be used as a starting point for each user of our service. For example a middle-aged housewife will not start with an empty profile, but will be provided with a profile precompiled with those common patterns of her social group. [...] In this way each user's experience will contribute to increase the accuracy of the "socially derived profile" of his own social group. Moreover, this approach is not really prone to privacy problems, because of a user is not asked to exchange the full log of its diary, but only a synthetic description of its general behavior.[1577]

[1573] ("Vorremmo rendere il nostro sistema in grado di utilizzare non solo servizi orientati alla posizione, ma anche altri, appartenenti a domini diversi. Ad esempio, potenti fonti di dati potrebbero essere i registri delle transazioni con carta di credito, gli incontri in Bluetooth, la modalità di funzionamento del telefono e la quantità di chiamate perse". Traduzione mia). *Ibid*., p. 6.

[1574] ("Codificare le abitudini della vita quotidiana dell'utente". Traduzione mia). *Ibid*., p. 3.

[1575] ("L'ultima, ma forse la più complessa e affascinante prospettiva del nostro sistema, consiste nello sviluppo di un modulo aggiuntivo in grado non solo di rilevare la posizione corrente, ma anche di prevedere quelle future". Traduzione mia). *Ibid*., p. 6.

[1576] ("Un servizio di pubblicità pervasiva che mostra annunci pubblicitari personalizzati agli utenti su un ampio schermo potrebbe mostrare annunci pubblicitari di ristoranti, se il diario prevede che gli utenti a breve andranno a pranzo". Traduzione mia). *Ibid.*

[1577] ("[...] utilizzando tecniche di data mining è possibile generare un profilo sintetico di ogni tipo di utente. Questo 'profilo di derivazione sociale' può essere utilizzato come punto di partenza per ciascun utente del nostro servizio. Ad esempio, una casalinga di mezza età non inizierà con un profilo vuoto, ma le verrà fornito un profilo precompilato con i modelli comuni del suo gruppo sociale. [...] In questo modo, l'esperienza di ciascun utente contribuirà ad aumentare l'accuratezza del 'profilo di derivazione sociale' del proprio gruppo sociale. Inoltre, questo approccio non è realmente soggetto a problemi di privacy, poiché a un utente non viene chiesto di riportare il registro completo del suo diario, ma solo una descrizione sintetica del suo comportamento generale". Traduzione mia). *Ibid*., p. 5.

Lo scenario tracciato appare ancora più distopico da quello descritto da Huxley ne *Il mondo nuovo* in quanto gli individui, che tali non sono più in quanto membri di una casta ("gruppo sociale"), contribuiscono essi stessi, spontaneamente, ad accrescere l'accuratezza del loro "profilo socialmente derivato", un meccanismo questo peraltro già operante oggi all'interno dei social network. Vediamo allora che, nell'imminente futuro dell'internet degli oggetti, l'individuo non sarà un "aura poacher", ma il bersaglio di *poachers* automatizzati, di cui non potrà intercettare le comunicazioni. Al momento sono ancora gli agenti umani a taggare luoghi, oggetti, se stessi e gli altri e per questo tali pratiche sono socialmente accettate; saremo disposti a essere trattati allo stesso modo da un agente non umano?

Tornando al punto da cui siamo partiti, allora, probabilmente le ragioni per cui la *Locative Literature* è ancora un genere marginale non sono da ricondurre alla sua natura performativa, né alla concezione allargata di testo su cui si basa, ma alla demonizzazione della lettura privata e all'assunzione di un approccio da *rich media* basato su ideologie di cui si è cercato di esporre i preoccupanti effetti. Tutto ciò può quindi essere ricondotto a un'unica macro-causa: l'accettazione acritica delle nuove tecnologie. Come hanno osservato rispettivamente Rieser e Saul Albert, la *Locative Literature*, finora, ha esercitato "a complacently uncritical adoption to the mobile of the industry standard games"[1578] e incentivato una "psychogeography without the critique".[1579] La maggior parte degli autori, ma anche dei critici e dei giornalisti che si sono occupati di *Locative Literature*, sembra infatti totalmente impermeabile al concetto di software come "interfacce culturali",[1580] per cui un anche minimo sguardo critico, volto a considerare i *bias* incorporati e trasmessi da ciò che chiamiamo "nuove tecnologie", cede spesso il posto a un incondizionato entusiasmo.

Si veda, ad esempio, il seguente comunicato di un corso previsto per ottobre 2019 destinato ai docenti della scuola secondaria di I e II grado diffuso dal MIUR (corsivo mio):[1581]

> incastonare la narrazione nella contestualizzazione geografica consente una più dinamiche e pervasiva memorizzazione, favorisce curiosità e stimolo, stratifica competenze e conoscenze del cittadino del futuro.
> La narrazione attraverso gli strumenti di geolocalizzazione proposti consente la *confezione* di tour multicanele, *eleganti, accattivanti e semplici da realizzare*. [...]
> L'apprendimento é attivo e stimolante, oltre che incastonato in una *logica costruttivista* in grado di toccare le nuove raccomandazioni del consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

[1578] ("Una compiacente adozione acritica della tecnologia mobile dei giochi standard del settore". Traduzione mia). Cfr. Martin Rieser, *op. cit.*, p. 6.
[1579] Saul Albert, "Locative media is: Psychogeography without the critique", *Twenteenthcentury.com*, 27 aprile 2004.
[1580] Cfr. Lev Manovich, *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano 2010.
[1581] MIUR, "Geolocalizzazione e digital storytelling: tra narrazione 3.0 e competenze digitali, attraverso l'apprendimento attivo", "INDIRE" 2019 http://fieradidacta.indire.it/evento-programma/geolocalizzazione-e-digital-storytelling-tra-narrazione-3-0-e-competenze-digitali-attraverso-lapprendimento-attivo/ URL consultato il 3 agosto 2019.

Si veda anche questo articolo del 2018, pubblicato su *Il Sole 24 Ore*, dal significativo titolo "GEOLOCALIZZAZIONE: Forme (evolute) di Digital Storytelling", di cui riportiamo l'incipit:

> è con entusiasmo e passione che provo a condividere con voi le piacevoli sorprese che Google ha confezionato e ci sta offrendo in seno alla geolocalizzazione, applicazioni che ci portano immediatamente a forme di narrazione 3.0, ad una sorta di Digital Storytelling geolocalizzato.[1582]

Un ulteriore limite alla diffusione della *Locative Literature*, riscontrabile in particolar modo nel contesto italiano, è legato all'associazione, quasi automatica, territorio-beni culturali: parafrasando Infante, in Italia la "geografia" è solidamente ancorata alla "storia" ed entrambe sono percepite come qualcosa da conservare e promuovere. Se ciò è riconducibile al patrimonio, immenso per valore e varietà, di cui gode il territorio italiano, sarebbe tuttavia auspicabile che un pregio non si trasformasse in un peso, capace di imbrigliare un intero genere in un *loop* che penalizza, piuttosto che rendere onore, al territorio stesso. In altri termini, il punto di vista imperante in Italia fa sì che le iniziative locative assumano valenze civiche più che letterarie, didattiche (e, in certi casi, didascaliche) più che creative, turistiche più che artistiche e non sorprende che, tra tutte le formule *location-based* sviluppate nel contesto internazionale, l'Italia abbia recepito quella del "geocaching",[1583] una sorta di caccia al tesoro da condividere sui social network, finalizzata principalmente alla promozione turistica, finalità che contraddistingue peraltro la maggior parte delle applicazioni italiane che sfruttano la realtà aumentata.[1584]

In conclusione, alla luce di quanto esposto, non sembra possibile sostenere che la *Locative Literature* si stia dimostrando efficace quanto la net.art nell'evidenziare, contestare e proporre alternative creative alla standardizzazione della *user experience* imposta dall'ideologia dominante. Non si vuole avanzare l'idea che rendersi un nodo di una o più reti sia di per sé dannoso, né che lo sia "articulate the material world as a narrative environment";[1585] si vuole però sottolineare che i rischi che possono derivare dalla cessione a terzi del controllo dei propri dati e dei propri spazi, in definitiva, della propria stessa vita, non vengono presi in considerazione proprio da quel genere che potrebbe, probabilmente più di altri, affrontarli in modo critico e creativo e, pertanto, gli autori stanno agendo, finora, esattamente come i media "tradizionali" (gerarchici) che intendevano invece contestare. Come ha osservato Hayles,

---

[1582] Cristina Bralia, "GEOLOCALIZZAZIONE: Forme (evolute) di Digital Storytelling", *Il Sole 24 Ore*, 20 giugno 2018 http://imparadigitale.nova100.ilsole24ore.com/2018/06/20/geolocalizzazione-forme-evolute-di-digital-storytelling/ URL consultato il 3 agosto 2019.

[1583] Cfr. Giuditta Mauri, "Geocaching, il gioco per vincere l'esperienza di un luogo", *Tuo Museo*, 2017 http://www.tuomuseo.it/gaming/geocaching-il-gioco-per-vincere-lesperienza-di-un-luogo/ URL consultato il 3 agosto 2019.

[1584] Si vedano, ad esempio, i videogiochi narrativi in AR sviluppati nel 2017 per le città di Sermoneta (http://www.latinacorriere.it/il-videogioco-che-fara-scoprire-sermoneta-con-la-realta-aumentata/) e Cagliari (http://www.ansa.it/sardegna/notizie/2017/01/20/nasce-videogioco-per-scoprire-cagliari_6471b946-4a11-4544-8eb7-cb2822964c6a.html). URL consultati il 3 agosto 2019.

[1585] ("Articolare il mondo materiale come un ambiente narrativo". Traduzione mia). Rita Raley, "Walk This Way", *op. cit.,* p. 301.

> at stale is how the destabilization of time and space by data-intensive environments will be interpreted end employed; as time and space become more malleable, will this flexibility be use for to enhance and amplify human life, or to drive humanity closer to thinghood?[1586]

La *Locative Literature* sarà dunque sempre più necessaria ma, per essere realmente efficace contro questa tendenza all'oggettificazione dell'umano, dovrà passare da un giovanile entusiasmo nei confronti della tecnologia a un più maturo atteggiamento critico e propositivo, realmente *context* e *media aware*; dovrà, in sostanza, tornare a fare ciò che la letteratura ha sempre fatto: distruggere, ovvero, per usare le parole di Ludwig Jäger, "producing the operative loss of transparency of a medium".[1587]

[1586] ("In gioco vi è la modalità con cui la destabilizzazione del tempo e dello spazio da parte di ambienti ad alta intensità di dati verrà interpretata e utilizzata; man mano che il tempo e lo spazio diventano più malleabili, questa flessibilità sarà utilizzata per migliorare e amplificare la vita umana o per avvicinare l'umanità alla *cosalità*?"). Katherine N. Hayles, "RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments", Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Beyond the Screen*, *op.cit*., p. 114.

[1587] ("Produrre la proficua perdita di trasparenza di un medium". Traduzione mia). Ludwig Jäger, "Epistemology of Disruptions: Thoughts on Some Principles of Cultural Semantics", *ibid*., p. 83.

4.4. Scrittura e lettura nei social network

Se la *Locative Literature* è molto vicina agli *Alternate Reality Game*, i social network sono, rifacendoci alla lettura ludologica del reale di Baricco, videogiochi a tutti gli effetti; il gioco in questo caso è costituito dalle relazioni sociali del soggetto/avatar. I social network sono infatti servizi internet per la gestione dei rapporti sociali o, per usare le parole di Pedercini, "a parasitical medium for existing social relationships".[1588] L'attributo "parassitario" deriva dal fatto che questi servizi svolgono la funzione di intermediari e impongono determinati protocolli di comunicazione (testi, immagini, video). È importante sottolineare che i social network sono *relationship manager*: "[they] doesn't expand your relational capabilities as much as [they] optimizes them".[1589] Ottimizzare, in informatica, vuol dire "modificare alcuni aspetti di un sistema per lavorare più efficientemente o per utilizzare meno risorse".[1590] Un buon modo per rendere un sistema efficiente e veloce è automatizzarlo: i social network funzionano perché rendono la gestione delle relazioni sociali semi-automatica. Come ha osservato Gabriella Taddeo, "l'intero apparato tecnico è mirato a ridurre il più possibile la difficoltà e lo sforzo cognitivo dell'utente, rendendo il gesto del 'like', 'condividi' o 'commenta' quasi alla stregua di un riflesso condizionale".[1591] I social network sono *comfort-driven*; questo è il motivo principale per cui milioni di utenti barattano un surrogato di networking con la propria privacy e i propri dati, come gli inca l'oro.

Un altro motivo riguarda il loro essere asincroni: "it runs in the background of your life"[1592] ed è così che gli utenti percepiscono il cospicuo, oltreumano flusso di dati, un flusso costante da fruire attraverso uno scrolling infinito e lineare, lontano dunque dall'architettura ipertestuale dei siti web e più vicino a quello dei media broadcast; ancora una volta "infinite scrolling fosters a passive, non-interactive and voyeuristic relation to contents, as scrolling the mouse wheel becomes not so much different than turning the crank of a phonograph".[1593] Silvio Lorusso ha radicalizzato questo comportamento progettando ScrollTV, un plug-in che, aggiunto al browser, disattiva le funzionalità interattive delle piattaforme social e attiva in automatico lo scorrimento verso il basso (l'attività dell'utente può quindi ben essere esercitata da un softwtare): "finally you can enjoy the spectacle of social media without bothersome interactions".[1594] Il mondo come possibilità e partecipazione del Digimoderno, ancora una volta, non sembra così diverso dal mondo come spettacolo del Postmoderno; citando Vincent Kaufmann:

[1588] ("Un medium parassitario per relazioni sociali esistenti". Traduzione mia). Paolo Pedercini, *Stranger Playthings. Remaking a VR counterculture*, *cit*.

[1589] ("Non accrescono le capacità relazionali tanto quanto le ottimizzano". Traduzione mia). *Ibid*.

[1590] http://it.wikipedia.org/wiki/Ottimizzazione_(informatica) URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1591] Gabriella Taddeo, "Interattività social. L'Io e il Noi in un click", Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo–macchina*, *cit*., p. 270

[1592] ("Operano sullo sfondo della nostra vita". Traduzione mia). Paolo Pedercini, *op. cit.*

[1593] ("Lo scorrimento infinito favorisce un rapporto con i contenuti passivo, non interattivo e voyeuristico; girare la rotellina del mouse diventa non molto diverso dal girare la manovella di un fonografo". Traduzione mia). Silvio Lorusso, "ScrollTV", *silviolorusso.com*, 2012 http://silviolorusso.com/work/scrolltv/ URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1594] ("Finalmente puoi goderti lo spettacolo dei social media senza fastidiose interazioni". Traduzione mia). *Ibid*.

> le spectacle n'est plus seulement là pour faire de nous de braves et hereux consommateurs, mais également pour faire de nous, de plus en plus, des acteurs ou meme des produits, des objects de l'économie de l'attention, dont il propose, avec notre accord et parfois notre partecipation enthousiaste, la consommation, rèvélant ainsi parfois son essence perverse ou pornographique.[1595]

Il design succitato da "videogame degenerato" consente ai social di ottenere, simultaneamente, l'effetto contrario, vale a dire un comportamento iperattivo, fondato anche in questo caso sull'automatismo: questi servizi incentivano infatti una coazione a commentare (si legge sapendo di potere, di *dovere* anzi implicitamente rispondere e si legge con una fortissima tendenza alla polarizzazione delle opinioni) che, con Giorgio Fontana[1596] potremmo definire "lettura polemica" e una coazione a esprimersi pubblicamente per mantenere "vivo" il proprio profilo, una sorta di scrittura in funzione fatica dunque, che sacrifica la precisione all'immediatezza (i social sono "recinti presentisti") e punta più o meno consciamente alla *condivisibilità* per ottenere un "punteggio" più elevato. Occorre inoltre sottolineare che, prima dell'avvento dei social network, vi era una separazione più netta tra spazi *personali* (blog o siti web) e spazi dedicati alle relazioni sociali (i forum ad esempio); come ha osservato Taddeo, invece, il modello di interazione promosso dai social favorisce l'"ipertestualizzazione del reale" in quanto

> prevede un forte legame dei processi interattivi con i processi identitari e di socializzazione (biografia mediale del soggetto). L'interattività diviene strumento di metaforizzazione dell'identità: il video [ma il discorso può essere esteso a qualsiasi contenuto mediale] è immagine, parziale e traslata, del soggetto: un oggetto posto a rappresentarlo sia sul piano biografico che sociale. Gran parte dell'interazione social è quindi strategia, più o meno interiorizzata, di brand reputation: una pratica [...] per trasformare il pubblico del video [del contenuto mediale] in pubblico dell'individuo. L'audience ha a sua volta un'audience.[1597]

Nei social network, dunque, gli utenti sono allo stesso tempo gli attori e gli agenti di se stessi: il sé è diventato un "brand", di cui va costruita e sempre rafforzata la "reputation". Ogni azione nei social è finalizzata a questa auto-promozione; da ciò deriva anche la difficoltà, sottolineata da Manovich, di distinguere il contenuto "sorgente" da quello a esso inerente prodotto dagli utenti:

> una delle caratteristiche dei social media è che spesso è difficile dire dove finisca il contenuto e dove inizi la discussione inerente il contenuto. Spesso i contenuti, le news e i media diventano "token" utilizzati per incominciare o continuare una conversazione.[1598]

[1595] ("Lo spettacolo non è strutturato più solo per renderci bravi e felici consumatori, ma anche per fare di noi, sempre di più, degli attori o anche dei prodotti, degli oggetti dell'economia dell'attenzione, di cui esso propone, con il nostro consenso e talvolta la nostra entusiasta partecipazione, il consumo, rivelando così a volte la sua essenza perversa o pornografica." Traduzione mia). Vincent Kaufmann, *Dernières nouvelles du spectacle. Ce que les médias font à la littérature*, Éditions du Seuil, Parigi 2017, p. 63.

[1596] Cfr. Giorgio Fontana, "Tre anni senza Facebook", *Doppiozero*, 18 gennaio 2018 http://www.doppiozero.com/materiali/tre-anni-senza-facebook URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1597] Gabriella Taddeo, *cit*., pp. 270-271.

[1598] Cfr. Lev Manovich, *Software Culture*, Olivares, Milano 2010, *cit*. in Domenico Morreale, "Il racconto audiovisivo

Infine, a differenza degli spazi personali del passato, altamente personalizzabili appunto, i social network, in quanto piattaforme gestionali, concepite per ottimizzare, impongono interfacce "sanitized", anonime e uguali per tutti; in questo modo soddisfano due esigenze principali: gli utenti sono più produttivi, perché meno distratti, e percepiscono se stessi e le proprie relazioni sociali come prodotti profondi ma non complessi, puliti e funzionali come le icone dello smartphone. Come ha scritto Sherry Turkle:

> people say, 'I'll tell you what's wrong with having a conversation. It takes place in real time and you can't control what you're going to say.' So that's the bottom line. Texting, email, posting, all of these things let us present the self, as we want to be. We get to edit, and that means we get to delete, and that means we get to retouch, the face, the voice, the flesh, the body -- not too little, not too much, just right Human relationships are rich and they're messy and they're demanding. And we clean them up with technology.[1599]

L'analisi che segue non mira a descrivere nel dettaglio le mutazioni subite dalla scrittura e dalla lettura all'interno dei social network, operazione che richiederebbe un lavoro di ricerca dedicato, ma all'individuazione di alcune forme espressive che, seppur in molti casi non sono riconducibili alla letteratura *tout court*, presentano aspetti letterari interessanti e possono a mio avviso mettere in luce molti dei cambiamenti che stanno interessando le figure di autore, lettore, testo e opera.

4.4.1. Twitter

I bot, programmi progettati per svolgere precise attività o interagire con gli umani, spesso fingendosi umani essi stessi, sono, come sappiamo, tra le forme più antiche di sperimentazione elettronico-linguistica. Rispetto al passato, i bot sono diventati decisamente più numerosi, diffusi e utilizzati: per quanto non esistano cifre attendibili sul numero complessivo di bot esistenti, secondo uno studio del 2016[1600] il traffico internet da loro generato ha superato quello degli umani. In seguito agli avanzamenti nel campo della comprensione del linguaggio naturale e nel *machine learning*, i bot sono diventati così sofisticati che è sempre più difficile distinguerli dagli umani.[1601]
Anche in ambito letterario il numero di bot è drasticamente aumentato, soprattutto in seguito a piattaforme che ne facilitano la realizzazione.[1602]

online", *ibid*., p. 397.

[1599] ("La gente dice: 'Ti dirò cosa c'è di sbagliato nell'avere una conversazione. Si svolge in tempo reale e non puoi controllare quello che stai per dire'. Quindi questa è la questione. Messaggi di testo, e-mail, post, tutte queste cose ci permettono di presentare il sé così come vorremmo che fosse. Dobbiamo modificare, e quindi eliminare, e quindi ritoccare il volto, la voce, la carne, il corpo – non troppo, né troppo poco, solo il giusto. I rapporti umani sono ricchi e incasinati ed esigenti. E noi li ripuliamo attraverso la tecnologia". Traduzione mia). Sherry Turkle, *Alone Together*: *Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books, 2011.

[1600] Cfr. http://www.imperva.com/blog/bot-traffic-report-2016/ URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1601] Cfr. Max Read, "How Much of the Internet Is Fake? Turns Out, a Lot of It, Actually", *NYMag*, 26 dicembre 2018 http://nymag.com/intelligencer/2018/12/how-much-of-the-internet-is-fake.html URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1602] Si vedano ad esempio Twinery-powered Cheap Bots Done Quick! (http://cheapbotsdonequick.com/) e il programma

Le principali differenze rispetto alla generazione precedente riguardano la sorgente della base dati e le modalità di pubblicazione: se prima i bot erano generalmente programmi *stand-alone* (attingevano da dati in remoto) pubblicati su siti web personali, adesso sono per lo più *networked* (attingono da dati prelevati dalla rete) e diffusi sui social network:

> social media networks, especially Twitter and Tumblr, have proven to be hospitable environments for functional and artistic bots because they operate as publishing and development platforms that encourage automation and produce massive data streams.[1603]

I bot progettati per i social network hanno raggiunto una quantità e una popolarità tali da indurre la ELO a considerarli un genere autonomo e non più un sottogenere dei *chatbot*.[1604] Il terzo volume dell'antologia curata dall'associazione ha riservato infatti ai bot una categoria a sé, "to best capture this vibrant moment in the development of this e-lit genre",[1605] composta, nello specifico, da una selezione di undici Twitter bot, tra cui *Pentametron*[1606] di Ranjit Bhatnagar, che individua tweet in pentametri giambici e li pubblica in successione così da formare un distico (ottenendo risultati come "I need ideas for a giveaway/I seen a butterfly in hell today") e *Two Headlines*[1607] di Darius Kazemi, che combina invece due titoli di notizie non correlate tra loro (un risultato è, ad esempio, "Bandai Namco Announces Donald Trump Controller for Wii U").

Tra i bot selezionati dalla ELO particolarmente interessanti sono, a mio avviso, *ROM_TXT*[1608] di Zach Whalen e *wikisext*[1609] di Thricedotted. Il primo pubblica le parole in lingua inglese che riesce a individuare all'interno delle ROM dei videogiochi (i cui nomi sono citati nei tweet, assieme a quelli delle rispettive piattaforme). Il risultato è un codework in cui si susseguono, in ordine casuale, frammenti del testo di interfaccia e frammenti di codice (ad esempio: "Ruler / Everything / Level: %d / Select game level / View other wars / Unable to load data / Game is not saved / Game is loaded / - #roman3k2 (NES)"). Oltre a rappresentare una risorsa per i *Critical Code Studies*, in quanto permette di visualizzare le scelte effettuate dai programmatori in merito, ad esempio, ai nomi utilizzati per le variabili, *ROM_TXT* stimola anche una riflessione circa il linguaggio di interfaccia dei videogiochi che, decontestualizzato, rivela con più chiarezza le sue aree semantiche (solitamente riconducibili alla violenza, alla morte e alla competizione).

---

realizzato da Zach Whalen (http://www.zachwhalen.net/posts/using-google-spreadsheets-for-a-generated-text-twitter-bot/). URL consultati il 4 ottobre 2019.

[1603] ("I social network, specialmente Twitter e Tumblr, hanno dimostrato di essere ambienti ospitali per bot funzionali e artistici poiché operano come piattaforme di pubblicazione e sviluppo che incoraggiano l'automazione e producono enormi flussi di dati". Traduzione mia). "Bot. Editorial Statement", *Electronic Literature Collection*, vol. 3, 2016 http://collection.eliterature.org/3/collection-bots.html URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1604] "These bots have gone beyond the chatbot subgenre to be autonomous generative elit works", *ibid*.

[1605] ("Per catturare al meglio questo vibrante momento nello sviluppo di questo genere di letteratura elettronica". Traduzione mia). *Ibid*.

[1606] http://twitter.com/pentametron URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1607] http://twitter.com/twoheadlines URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1608] http://twitter.com/rom_txt?lang=en URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1609] http://twitter.com/wikisext URL consultato il 4 ottobre 2019.

Il programma introduce un elemento straniante all'interno del flusso dei tweet, paradossalmente proprio perché, a differenza della maggior parte dei bot, non cerca di simulare il linguaggio umano: attraverso l'hacking e il détournement, Whalen opacizza il flusso e sottolinea che il linguaggio naturale è artificiale quanto quello di programmazione. *Wikisext* si contraddistingue invece per applicare il linguaggio prescrittivo alla sfera sessuale: il bot rielabora frasi tratte da *wikiHow* (archivio eterogeneo di manuali) aggiungendovi pronomi personali (generalmente "I" e "you") e anteponendo l'espressione "sext", in modo da ottenere messaggi come "sext: i quietly insert my chicken (in the pan) into the oven as you loudly turn your oven on and heat it to 450°f (230°c)".

Al centro della riflessione vi è dunque la deterritorializzazione della sfera dei rapporti affettivi ed emozionali: a un'idea trascendente di "io" ha fatto seguito un'interpretazione algoritmica dei processi cognitivi e, in generale, di tutto ciò che concerne l'umano (azioni, esperienze, relazioni), che appaiono informazioni come altre, formalizzabili, quantificabili, catalogabili e commercializzabili, da eseguire in modo più o meno automatico. In un contesto *sanitized*, in un'interfaccia *clean*, non c'è dunque più posto per una "cosa" organica come il corpo.

Tra i bot non presenti nell'antologia è da segnalare *Inspirobot*,[1610] pungente satira di una forma standardizzata di comunicazione come quella dei poster motivazionali molto diffusi sui social network, caratterizzati da una struttura fissa composta da brevi frasi motivazionali, in font accattivanti, sovrapposte a immagini evocative, generalmente raffiguranti elementi naturali.[1611] *InspiroBot* mantiene invariati questi elementi eccetto il contenuto semantico dei messaggi, rovesciato nel suo opposto e dunque volto a sottolineare l'insensatezza dell'esistenza umana[1612] e la superiorità delle macchine.[1613] La satira risulta particolarmente efficace grazie al paratesto del sito web dedicato, concepito per convincere l'utente che il bot sia effettivamente un'intelligenza artificiale evoluta.[1614]

[1610] http://inspirobot.me/ URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1611] Alcuni esempi di tipici poster motivazionali diffusi in rete sono visualizzabili agli indirizzi: http://goo.gl/images/k3M7bu ; http://goo.gl/images/N4zJG1 ; http://goo.gl/images/WhhRoL ; http://goo.gl/images/XeB5Jg https://goo.gl/images/1UdW2n URL consultati il 4 ottobre 2019.

[1612] Alcuni esempi di immagini generate da InspiroBot possono essere visualizzati agli indirizzi: http://goo.gl/images/sbSJMZ ; http://goo.gl/images/kWGFxW ; http://goo.gl/images/vAPUjj ; http://goo.gl/images/yVkJyy ; http://goo.gl/images/ujcWus ; http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/001/273/315/aaa.jpg ; http://nerdist.com/wp-content/uploads/2017/06/ai-poster-nice.jpg ; http://goo.gl/images/ZBc164 ; http://goo.gl/images/JhsSjZ ; http://goo.gl/images/wj9e1R ; http://goo.gl/images/rWqzbH URL consultati il 4 ottobre 2019.

[1613] Alcuni esempi di umorismo nero basato sul rapporto umani-macchine possono essere visualizzati agli indirizzi: http://goo.gl/images/kb9MAF ; http://goo.gl/images/D8zpB1 ; http://goo.gl/images/R2wB39 ; http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/001/272/267/b46.jpg ; http://i0.kymcdn.com/photos/images/original/001/273/385/186.jpg ; http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/001/273/312/e54.jpg URL consultati il 4 ottobre 2019.

[1614] Il sito presenta uno sfondo scuro sul quale campeggia l'"occhio" di HAL 9000, il computer intelligente della nave spaziale Discovery del film *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick che, come è noto, finisce con il ribellarsi agli umani uccidendo quasi tutti i membri dell'equipaggio. Al di sotto di questa immagine, nella schermata iniziale, il bot presenta se stesso in questi termini: "I am an artificial intelligence dedicated to generating unlimited amounts of unique inspirational quotes for endless enrichment of pointless human existence". Infine, tra un testo generato e un altro, sul sito appaiono delle frasi che alludono alla misteriosa industria, InspiroCorp, che avrebbe costruito il bot e che sarebbe composta da alieni il cui scopo consisterebbe nella distruzione della razza umana, come si evince da questi esempi: http://nerdist.com/wp-content/uploads/2017/06/InspiroBot-1.jpg ; http://nerdist.com/wp-content/uploads/2017/06/InspiroBot-2.jpg ; http://nerdist.com/wp-content/uploads/2017/06/InspiroBot-3.jpg URL

Razionale, distaccata, l'intelligenza artificiale è perfetta per l'umorismo nero; a questo proposito, è opportuno sottolineare che l'antropomorfizzazione di hardware è software è una prassi diffusa tra gli hacker, ma ciò non è dovuto a un sentimento di empatia, né a una sorta di ingenuità o animismo, ma, al contrario, a una visione meccanicistica degli esseri umani:

> almost all hackers subscribe to the mechanistic, materialistic ontology of science [...]. In this view, people are biological machines — consciousness is an interesting and valuable epiphenomenon, but mind is implemented in machinery which is not fundamentally different in information-processing capacity from computers. […] what matters, what makes a thing 'alive', is information and richness of pattern. This is animism from the flip side; it implies that humans and computers and dolphins and rocks are all machines exhibiting a continuum of modes of 'consciousness' according to their information-processing capacity.[1615]

Analizzando gli output, è improbabile che *InspiroBot* sia effettivamente una IA; tuttavia, è sicuramente intelligente nella misura in cui riesce ad affrontare in modo originale alcune caratteristiche del nostro tempo, quali il citazionismo. la smania di condivisione e i sentimenti contrastanti (interesse, curiosità, fascino e ammirazione da un lato, paura dall'altro) che proviamo nei confronti delle intelligenze artificiali: come ha osservato Magini, "nell'attrazione di uno scrittore per la scrittura automatizzata, nel coltivare la fantasia della propria obsolescenza, c'è un'ovvia pulsione di morte".[1616] Come in passato vi sono stati casi di falsi bot (ricordiamo il "turco meccanico"), così oggi non è raro che siano gli stessi esseri umani a fingere di essere software: lo scrittore e comico Keaton Patti, ad esempio, ha pubblicato, su diversi social network, una serie di esilaranti brevi sceneggiature di film e serie tv,[1617] spacciandole per il sorprendente prodotto di un'intelligenza artificiale, riuscendo a ingannare migliaia di utenti. Si tratta, evidentemente, di un modo diverso di affrontare, ed esorcizzare, le medesime tematiche.

Questi fenomeni evidenziano l'effettiva ambiguità di fondo che permea la comunicazione in rete: se, da una parte, la distinzione tra umani e bot è affidata, paradossalmente, agli algoritmi, come i captcha (acronimo di *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*), dall'altra non è raro che dietro l'automatizzazione algoritmica si nascondano persone in carne e ossa, preposte al filtraggio dei materiali sulla base di determinate linee guida; come ha osservato Filippo Lorenzin, "queste società hanno interesse a mostrarsi meno umane possibili

consultati il 4 ottobre 2019.

[1615] ("Quasi tutti gli hacker condividono l'ontologia scientifica meccanicistica e materialistica [...]. In questa prospettiva, le persone sono macchine biologiche; la coscienza è un epifenomeno interessante e rilevante, ma la mente è implementata in macchinari che non sono fondamentalmente diversi dai computer per quanto riguarda le capacità di elaborazione delle informazioni […]. Ciò che conta, ciò che rende una cosa 'viva', è l'informazione e la ricchezza del modello. Ciò rappresenta l'altra faccia dell'animismo, in quanto implica che umani, computer, delfini e rocce siano tutte macchine che mostrano un continuum di modalità 'coscienti' in base alla loro capacità di elaborazione delle informazioni". Traduzione mia). Cfr. Eric S. Raymond, "The Jargon File", versione 4.4.8 http://www.catb.org/jargon/html/anthropomorphization.html URL consultato il 4 ottobre 2019.

[1616] Gregorio Magini, *cit*.

[1617] Cfr. http://www.instagram.com/bot_scripts/ URL consultato il 5 ottobre 2019.

perché si tratta del vero nervo scoperto del loro ruolo di gatekeepers".[1618]

Questi temi sono stati affrontati da diversi autori italiani: si vedano, ad esempio, la mostra del 2016 "Abuse Standards Violations"[1619] di Eva e Franco Mattes e le opere di Venerandi e Lorusso, incentrate, queste ultime, proprio sui codici captcha. Nello specifico, Venerandi[1620] ha rielaborato una delle interfacce più diffuse (un quadrato da spuntare affiancato dalla dicitura "non sono un robot") in modo da rendere impossibile la spunta del quadrato, in quanto la sua selezione comporta la sostituzione della frase iniziale con una serie ciclica di oltre venti interrogativi, che riportiamo di seguito alla prima (*Ill. 94*) e alla seconda schermata (*Ill. 93*):

Illustrazione 94: Fabrizio Venerandi. ReCaptcha. Schermata iniziale

Illustrazione 93: Fabrizio Venerandi. ReCaptcha. Seconda schermata

> Non sono un robot / Quindi sei umano? / Sei davvero sicuro di essere umano? / Puoi fornire delle prove? / Tipo hai delle dita alla fine delle mani? / Metti le dita sul tuo collo, senti come un battere lontano? / Metti le dita sul collo di qualcuno di vicino / Hai qualcuno vicino? / Hai qualcuno che ti ama? / Qualcuno sente la tua mancanza? / Anche quando ci sei? / Hai le dita sul collo di qualcuno che ami? / Senti il rumore? / Senti l'odore che fa chi ama? / È più una puzza, vero? / Possiamo dire che l'amore puzza / È un mio giudizio. Io sono un robot / È curioso che sia io a dover dire della tua umanità, no? / Eppure la tua umanità è così fragile / Clicca / Ancora, clicca / Non sei un robot? / Lo stenti l'odore che fa il tuo amore? / Il tuo bisogno di amore? / Era più una puzza abbiamo detto / È la tua umanità che crea l'inumano / Se tu sei umano, quello che non sei è inumano / È straniero / Alieno / Non hai pietà – vero – per l'inumano? / È già tanto grave sopportare l'umanità / Il suo odore / Puzza / Prima gli umani / Che poi sei tu, no? / Prima tu, che sei umano / È già difficile difendere la tua umanità, no? / Forse, fuori da te è tutto inumano / Anche la persona vicina che ti ama / Anche lei non è umana, no? / Non come te / La carne dell'inumano, dopo tre giorni, puzza / Forse non dovresti essere tu a decidere se sei umano / Dovrebbe essere l'inumano a farlo / Ti piace questa idea? / E se scoprissi di essere tu l'inumano? / L'unico inumano / Sei inumano? / Sei umano? / Sei un robot? / Quindi sei umano? / Sei davvero sicuro di essere umano? …

[1618] Filippo Lorenzin, "L'invisibilità e la sorpresa. Eva e Franco Mattes alla Carroll / Fletcher", *digicult*, s.d. http://digicult.it/it/news/invisibility-and-surprise-eva-and-franco-mattes-at-carroll-fletcher/?fbclid=IwAR1i1GwTWmlaXw25eHwicEW_UWlJOEao9te_IktCq9gIV4mS6q_XsF1vfcg URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1619] http://0100101110101101.org/show-abuse-standards-violations/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1620] Fabrizio Venerandi, senza titolo, *Quintadicopertina*, 2 luglio 2019 http://www.quintadicopertina.com/fabriziovenerandi/?p=1290 URL consultato il 7 ottobre 2019.

I captcha sono protagonisti di ben tre opere di Lorusso: la performance collettiva *Human/Machine* (2011),[1621] riflessione sul paradosso per cui l'azione richiesta per dimostrare la propria umanità consiste in un processo meccanico come copiare una stringa di testo; il poster *We Are Human Beings!*[1622] (*Ill. 95*) del 2011, in cui un estratto del Manifesto del *Free Speech Movement* è reso graficamente simile ai captcha per sottolineare il capovolgimento dell'utilizzo del sistema di segni comprensibili per gli umani, da atto di ribellione nei confronti delle macchine (ai tempi delle schede perforate) a lavoro non retribuito a servizio delle macchine stesse; tema affrontato anche nel più recente *Five years of captured captchas* (*Ill. 96*)[1623], progetto realizzato nel 2017 in collaborazione con Sebastian Schmieg, costituito dalla raccolta di tutti i captcha che i due artisti hanno risolto in cinque anni (la lunghezza complessiva dei fogli su cui sono stati stampati i captcha è di circa novanta metri), dalla quale è possibile peraltro rintracciare l'evoluzione del sistema di riconoscimento, da tecnica per prevenire lo spam, a sistema pseudo-filantropico di digitalizzazione della conoscenza, a metodo per migliorare determinati servizi come Street View o il riconoscimento delle immagini delle intelligenze artificiali.

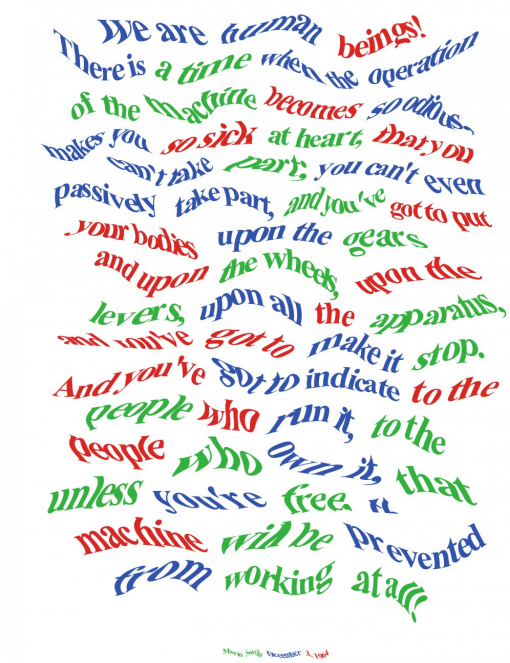


Illustrazione 95: Silvio Lorusso, We are human beings!

Illustrazione 96: Silvio Lorusso, Five Years of Captured Captchas

[1621] L'opera consiste in una pagina web protetta da un captcha composto da un frammento di testo tratto dal già citato articolo del 1950 in cui Turing propose per la prima volta il test che ha poi preso il suo nome. In questo modo gli utenti, a loro insaputa, contribuiscono a ricompilare l'intero articolo. In merito a quest'opera, Lorusso ha affermato: "the project allows to quantify the time and labour invested in such unconscious and routine operation and it reflects upon the general mechanism of user-generated content". http://silviolorusso.com/work/human-machine/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1622] http://silviolorusso.com/work/we-are-human-beings/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1623] http://five.yearsofcapturedcapt.ch/as URL consultato il 7 ottobre 2019.

È opportuno sottolineare che nessuno di questi autori italiani ha realizzato un Twitterbot; questo genere sembra essere infatti del tutto marginale in Italia. È possibile ipotizzare diverse motivazioni a riguardo. Innanzitutto, tra i social network più utilizzati dagli italiani, Twitter è terzo (32%), avanti solo a Linkedin (29%) e dietro a Facebook (81%) e Instagram (55%).[1624]

Occorre poi considerare quella che Magini[1625] ha scherzosamente definito "Legge n+1 della Robotica", in base alla quale "un robot non può fare a meno di annoiare a morte un essere umano", per cui, in generale, per quanto possano essere ben progettati, a lungo andare l'interesse per gli output di un bot va scemando (d'altronde sono stati creati per sollevare gli umani dall'onere della ripetizione). In terzo luogo, interagire con un bot vuol dire, in un certo senso, partecipare a un gioco di ruolo (il "let's pretend" di cui ha parlato Ortloleva) e forse il pubblico italiano di Twitter non è particolarmente incline a questo tipo di gioco. Un certo fastidio potrebbe inoltre derivare dall'abilità del programma di riconoscere strutture ordinate in un sistema caotico (*pareidolia*): vedere la ricchezza della comunicazione umana o anche solo del proprio modo di comunicare ridotto a pattern regolari induce una fuoriuscita dalla *comfort zone* e, come abbiamo visto, i social network sono *comfort-driven*. Il fastidio può sfociare poi nel perturbante se l'immagine restituita dal bot appare piuttosto la parodia dell'umanità (si ricordi, ad esempio, *Tay*, il Twitterbot dotato di AI che Microsoft fu costretta a disattivare dopo solo sedici ore a causa del suo linguaggio offensivo, evidentemente appreso dagli utenti);[1626] se, come ha affermato Oscar Schwartz, "l'ordinateur évolue comme un miroir qui refléterait l'idée d'humanité qu'on lui donne",[1627] forse abbiamo paura di specchiarci.

Ma forse la ragione principale della scarsa diffusione di Twitterbot in Italia è riconducibile a una generica quanto antica avversione nei confronti di ciò che è diverso o, più precisamente, che ciò che è inumano possa gestire e condizionare ciò che è umano. Questa avversione non può che aumentare se si considera che, attualmente, i bot "buoni", come i "traghettatori" che trasformano una piattaforma nella sua versione mobile o passano i dati dal sito all'applicazione, sono molto meno numerosi di quelli "cattivi", come i "falsari" o "camaleonti", che impersonano identità diverse per schivare i sistemi di sicurezza, gli "spammer", che avvelenano il dibattito online pubblicando link malevoli o fuori contesto o i "copioni", che estraggono dati da sistemi concorrenti. A ciò va aggiunto che la maggior parte dei bot sono del tutto invisibili e quindi difficilmente controllabili. Dal punto di vista della percezione, dunque, il fatto che un bot non sia mai neutrale, ma incorpori sempre il punto di vista di chi lo ha programmato, passa in secondo piano; ciò che emerge è l'associazione bot=falso=pericoloso.

[1624] Cfr. Alexia Gattolin, "I social media in Italia secondo il report We Are Social e Hootsuite", *Hootsuite.com*, 11 febbraio 2019 http://blog.hootsuite.com/it/social-media-in-italia-report-we-are-social-hootsuite/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1625] Gregorio Magini, *cit*.

[1626] Cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/Tay_(bot) URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1627] ("Il computer si evolve come uno specchio che riflette l'idea di umanità che gli viene data". Traduzione mia). Oscar Schwartz, "Can a computer write poetry?", *TED Talk*, 10 febbraio 2016 http://www.youtube.com/watch?v=UpkAqPEcMyE URL consultato il 7 ottobre 2019.

Per essere socialmente accettati in Italia, dunque, i bot, in special modo quelli dotati di intelligenza artificiale, devono uscire dal loro medium d'elezione (il computer) e fissarsi su supporti familiari: è il caso, ad esempio, dell'iniziativa ideata dall'Università degli Studi di Trieste in occasione del Festival della ricerca scientifica "Trieste Next" del 2019, durante la quale i visitatori potevano interagire con un bot in grado di simulare lo stile e la grafia di Italo Svevo impostando un destinatario e scegliendo tra un insieme di contenuti preimpostati, ricevendo così lettere (cartacee) personalizzate.[1628]

Se invece si vuole che l'esperienza rimanga all'interno del medium elettronico, piuttosto che avvalersi dei bot gli italiani preferiscono sostituirsi a essi. Si pensi, ad esempio, alla modalità di pubblicazione di *Scatola nera*[1629] (2012), la spy-story che Jennifer Egan ha progettato appositamente per Twitter: gli editori italiani, come quelli americani prima di loro, hanno pubblicato un certo numero di tweet per volta, ogni sera, alla stessa ora, per una settimana, riscontrando un buon successo di pubblico.[1630]

Allo stesso modo, molto apprezzata risulta essere *TwLetteratura*,[1631] il metodo ideato nel 2012 da Paolo Costa, Edoardo Montenegro e Pierluigi Vaccaneo per "promuovere contenuti culturali sfruttando le potenzialità dei social network, rendere attivo il lettore e creare una comunità".[1632]

Il metodo consiste essenzialmente nella rielaborazione di un testo canonico da svolgersi in tempo reale e in modo collaborativo su Twitter: in *#TweetQueneau*,[1633] ad esempio, gli utenti erano chiamati a pubblicare le proprie varianti degli *Esercisti di stile*; in *#TwSposi*,[1634] invece, a ogni personaggio del romanzo di Alessandro Manzoni è stato attribuito un account Twitter, così da consentire ai partecipanti, prevalentemente studenti e docenti, di interagire direttamente con i personaggi stessi. Secondo gli ideatori, questo metodo consentirebbe

> la contaminazione di stili, registri, media e persino ruoli, poiché l'idea su cui si basa TwLetteratura permette – con i social network – di rimescolare i ruoli tradizionali di autore e lettore. L'obiettivo però non è riscrivere il testo dell'autore ma – restandovi sempre fedeli tramite la lettura – riscoprirlo, esprimendo la propria personale ricezione del testo letterario.[1635]

Se TwLetteratura potrebbe costituire un interessante metodo didattico, soprattutto perché non intende sostituire la lettura del testo sorgente ma, al contrario, ne incentiva una lettura profonda,

[1628] Cfr. Redazione, "AI-Italo Svevo. Lettere da un'intelligenza artificiale", *Trieste Next*, s.d. http://www.triestenext.it/ai-italo-svevo-lettere-da-unintelligenza-artificiale/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1629] Jennifer Egan, *Scatola Nera*, Minimum Fax, 2013

[1630] Cfr. Minimum Fax, *e-magazine*, n. 8, 2012 http://www.minimumfax.com/web/content/press/46097/article_attachment URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1631] http://www.twletteratura.org/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1632] http://betwyll.com/it/metodo/ (URL consultato il 7 ottobre 2019). "Il metodo TwLetteratura è stato riconosciuto dalla Commissione Europea come una delle 15 buone pratiche che promuovono la lettura nell'ambiente digitale e incluso tra gli strumenti del curriculum di Educazione Civica Digitale del Ministero della Pubblica Istruzione (Generazioni Connesse)". *Ibid*.

[1633] Cfr. http://www.twletteratura.org/progetti/queneau/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1634] Cfr. http://www.twletteratura.org/2013/11/twsposi-calendario-e-programma/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

[1635] Iuri Moscardi, "#TwSposi a Parigi", *Twletteratura*, novembre 2018 http://www.twletteratura.org/2018/11/twsposi-parigi-fiances-detournes/ URL consultato il 7 ottobre 2019.

propedeutica a una riscrittura creativa, meno convincente sembra essere *Betwyll*,[1636] app per il social reading che riprende la metodologia di TwLetteratura, spostandola però dallo spazio aperto di Twitter a quello chiuso della piattaforma proprietaria Betwyll, sulla quale, peraltro, la lettura del testo sorgente procede di pari passo con l'attività del commentare.

Piattaforme di questo tipo rafforzano l'idea che la letteratura digitale possa consistere soltanto in una rimediazione di quella cartacea (rigorosamente canonica) e che debba necessariamente incentivare modalità di lettura condivise. Le perplessità circa gli effettivi benefici apportati dal social reading sono state già espresse, condividendo quanto osservato da Lorusso nel summenzionato "In difesa dei poor media". Allo stesso modo, le obiezioni riguardo alla prassi dell'adattamento pedissequo di testi cartacei ai nuovi media possono essere rinnovate attraverso tre citazioni: "il futuro del libro è il libro (ed è già passato)";[1637] "le idee devono nascere aerodinamiche, o non lo saranno mai";[1638] "il libro è un oggetto ergonomicamente perfetto: appartiene a quella generazione di strumenti che, una volta inventati, non possono più essere migliorati".[1639] Un'ultima perplessità, anch'essa avanzata in precedenza, riguarda la presunta abilità di metodi come TwLetteratura di formare una comunità. Analizzando i tweet, non sembra che la formula sia riuscita a coinvolgere chi non fosse già interessato alla letteratura; ancora una volta, un "community building" imposto dall'alto pare una forzatura: le comunità devono, necessariamente, auto-formarsi.

In Italia, dunque, la produzione di opere letterarie espressamente concepite per Twitter è quasi nulla o limitata a sperimentazioni sporadiche. Tra queste, un esempio interessante è rappresentato da una detective story, senza titolo, scritta in inglese da Davide Pedrazzini nel gennaio 2016. La storia si svolge nell'arco di un'unica giornata e si sviluppa nel presente diegetico, tra le vite online e offline dei due personaggi principali, il detective privato Emile Jacobs[1640] e un certo Greg White.[1641] Il lettore, pertanto, riveste egli stesso il ruolo di investigatore, in quanto chiamato a ricostruire la storia basandosi soltanto su ciò che i personaggi pubblicano in tempo reale sul social network (testi, hashtag, fotografie). A differenza di quanto si verifica nella maggior parte dei videogiochi, non viene fornito nessun suggerimento esplicito circa le direzioni da seguire, per cui il lettore dovrà fare affidamento solo sulle proprie conoscenze del medium; paratesto e networking sono infatti cruciali per comprendere la trama, come dimostra implicitamente un episodio cruciale della storia, nel quale Greg riesce a ricavare l'indirizzo del detective da una fotografia pubblicata dallo stesso investigatore, in cui si scorge un numero civico. Tuttavia, nonostante i suoi sforzi, il lettore non potrà ricostruire con esattezza l'intera vicenda, ma solo ipotizzare che Greg abbia ucciso il detective nell'appartamento di quest'ultimo, probabilmente per vendicare la morte di un suo amico.

Questo pervasivo senso di incertezza è strettamente legato all'ambiente in cui si svolge la fruizione.

[1636] http://www.betwyll.com URL consultato il 7 ottobre 2019.
[1637] Fabrizio Venerandi, "Il futuro del libro è il libro (ed è già passato)", *Quintadicopertina*, 7 ottobre 2018 http://www.quintadicopertina.com/fabriziovenerandi/?p=1109 URL consultato il 7 ottobre 2019.
[1638] Alessandro Baricco, *op. cit*., p. 296.
[1639] Umberto Eco, *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea*, Laterza, Roma, Bari 1993, pp. 359.
[1640] http://twitter.com/emj1900 URL consultato il 7 ottobre 2019.
[1641] http://twitter.com/drgwhite8 URL consultato il 7 ottobre 2019.

L'intera storia è infatti volta a sottolineare il pericolo di un uso non consapevole dei social media e dei dispositivi digitali: la strategia di Greg consiste nel coinvolgere l'investigatore in una conversazione virtuale, così da fargli perdere il controllo sul suo ambiente (ed essere) fisico[1642] e vi riesce in quanto il detective è erroneamente convinto di essere salvo dietro lo schermo (come dimostra, peraltro, il paratesto dell'account del personaggio),[1643] non considerando l'ubiquità dell'interfaccia. Il medium altera dunque la coscienza del detective, trasformandosi in una trappola; l'autore ha così messo in scena il "dramma della tecnologia" predetto da McLuhan.[1644]

Come ha osservato Paola Carbone,[1645] Pedrazzini ha messo in atto un remix delle convenzioni del genere: abbiamo infatti visto che non è dato sapere né il nome dell'assassino, né se il detective sia stato effettivamente responsabile della morte dell'amico di Greg; inoltre, la vendetta ha la meglio sulla legge. Proprio le detective fiction digitali contemporanee anti-canoniche possono fornire delle indicazioni circa i cambiamenti delle modalità di raggiungimento della conoscenza determinati da un modo di vivere sospeso (*in-between*) tra mondo reale e mondo di finzione.

Vediamo allora che, se in passato l'autore forniva un caso da risolvere all'interno della legge, oggi fornisce piuttosto esperienze: al lettore non viene più richiesto di condividere l'acume del detective, ma di partecipare, in diversi modi, al caso (il plot tradizionale, fatto di *peripeteia* e *agnorisis* è stato dunque rovesciato) e sono proprio queste interazioni che creano l'ethos della storia; l'ambiente della storia non è più circoscritto in uno spazio ben definito, ma diventa ubiquo come la tecnologia di comunicazione; infine, "justice and Right are presented as a do-it-yourself, which leaves the reader with vicar truths and the suspension of the principle of responsibility".[1646] Quando l'ordine sociale, la giustizia e l'argomentazione logica del detective non sono più elementi costitutivi, allora, è l'immersione nel mondo della storia l'unica cosa che conta. Significative, a tal proposito, le parole di Carbone, "more than a real matrix, I suspect we are immersed in an ontological and epistemological bewilderment or contradiction":[1647]

[1642] Non a caso, a partire dal primo tweet del detective, Pedrazzini introduce l'hashtag "#Improvefuture", collegando la storia al saggio "How To See The Future", nel quale Warren Ellis ha dichiarato: "the idea is that things are designed to activate a psychological predisposition to believe that we're in a static and dull continuous present" (http://www.warrenellis.com/how-to-see-the-future/ URL consultato il 7 ottobre 2019). La percezione di un continuo presente, dunque, corrisponde sia alla modalità con cui i lettori fruiscono la storia di Pedrazzini, sia a quella con la quale il detective "vive" la storia stessa. Entrambi sono in errore, dal momento che, in concomitanza con le conversazioni pubblicate sul social, l'assassino si sta effettivamente avvicinando alla vittima.

[1643] L'immagine di copertina del detective raffigura un collage di vecchi film gialli americani: anche se il personaggio costituisce la simulazione di una persona reale, dotata di un account Twitter, dal punto di vista ontologico esiste soltanto come costruzione letteraria.

[1644] Il riferimento è al noto passo in cui McLuhan ha suggerito che la tecnologia è un'estensione dell'uomo "to the degree that […] it is a development that suggests a desperate and suicidal autoamputation, as if the central nervous system could no longer depend on the physical organs to be protective buffers against the slings and arrows of outrageous mechanism", aggiungendo che questa condizione è "subliminal and forbid self-recognition, as the effects of media happen below the levels of perception and opinions". Marshal McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, The MIT Press, Cambridge1964, p. 47.

[1645] Paola Carbone, "Posts Manent, Lex Volat: Detective Stories in Electronic Literature", di prossima pubblicazione.

[1646] ("Giustizia e diritto sono presentati come "'fai da te', lasciando al lettore verità precarie e la sospensione del principio di responsabilità". Traduzione mia). *Ibid*.

[1647] ("Più che in una vera e propria matrix, sospetto che siamo immersi in uno smarrimento o contraddizione ontologica ed epistemologica". Traduzione mia). *Ibid*.

> eliterature does creatively represent the obsolescence of both deconstruction and the reconciliation of opposites, as well as the questioning of truth statements ("bricolage"). Reality is not a narration as for Derrida, but it lies in whatever can cross a medium: the relationship between objectivity and subjectivity does not acknowledge a principle of referentiality, but only a contradictory relationship between abstraction and concreteness. Within this cultural context, eliterature makes the digital ontological issue of a pervasive contradiction emerge.[1648]

L'ontologia digitale mette dunque in questione il sistema giuridico che abbiamo finora considerato il fondamento della nostra cultura: le detective stories contemporanee dimostrano che maggiore è la con-fusione tra realtà reale e virtuale, minore è l'efficacia della Legge.

4.4.2. Web serie

Il fenomeno web serie è esploso in Italia nel 2011 con *Freaks!*,[1649] serie comico/fantascientifica, pubblicata su YouTube, ideata da Claudio Di Biagio e Guglielmo Scilla. Alla base del suo successo[1650] è possibile individuare almeno quattro fattori: il tema "supernatural", in quel periodo esplorato da serie americane molto apprezzate da un pubblico giovane, quali *Misfits* e *Heroes*; la composizione degli attori, youtuber che potevano già contare su un ampio seguito; la massiccia attività di *cross promotion* (scambi di camei, collaborazioni ed eventi) con altre realtà creative italiane e una consapevolezza del medium tale da collocarla oltre la semplice rimediazione di una serie televisiva.

La narrazione seriale per la rete è un fenomeno in costante espansione (nel solo 2014 sono state prodotte in Italia circa 65 web serie),[1651] manifestazione di una cultura convergente e postmediale[1652] passata dalla serializzazione tipica della società industriale capitalista alla *mass customization* adatta a una società post-industriale post-capitalista. Nel giro di pochi anni il genere è maturato, superando la fase in cui l'innovazione era data esclusivamente dall'appropriazione dal basso di storie, figure, generi e forme già consolidati nell'immaginario televisivo, cinematografico e più in generale pop; come ha osservato Mirko Lino:

[1648] ("La letteratura elettronica rappresenta in modo creativo l'obsolescenza sia della decostruzione che della riconciliazione degli opposti, nonché la messa in discussione degli attestati di verità ('bricolage'). La realtà non è una narrazione come per Derrida, ma giace in tutto ciò che può attraversare un medium: la relazione tra oggettività e soggettività non riconosce un principio di referenzialità, ma solo una relazione contraddittoria tra astrazione e concretezza. In questo contesto culturale, la letteratura elettronica fa emergere la questione ontologica digitale di una contraddizione pervasiva". Traduzione mia). *Ibid*.

[1649] http://www.youtube.com/user/freakstheseries URL consultato il 10 ottobre 2019.

[1650] La serie ha ottenuto più di otto milioni di visualizzazioni nei primi due mesi (Cfr. Ernesto Assante, Stefano Pesce, "Freaks, supereroi all'italiana - Ecco la serie che spopola sul web", *Repubblica*, 30 giugno 2011 http://www.repubblica.it/spettacoli-e-cultura/2011/06/30/news/freaks_web-18424150/). Ad oggi (ottobre 2019), gli iscritti al canale YouTube della serie sono 83.500.

[1651] Cfr. Simone Arcagni, "The Italian Job", *Nòva, Il Sole 24 Ore*, 9 novembre 2014 http://nova.ilsole24ore.com/esperienze/the-italian-job-le-serie-italiche URL consultato il 10 ottobre 2019.

[1652] Cfr. Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi, narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015.

> lo scenario attuale comincia a essere popolato da nuove tipologie di narrazione seriale, sempre più attente non all'originalità dei contenuti, ma all'intraducibilità della serialità del web su altri spazi mediali, […] all'abbattimento delle distinzioni tra media [e alla] trasformazione della fruizione dell'utente in contenuto stesso per la serie.[1653]

Tra queste nuove forme narrative, due esempi italiani particolarmente interessanti ai fini del nostro discorso sono *L'altra*,[1654] di Riccardo Milanesi e *Lost in Google*[1655] dei The Jackal.[1656] Si tratta, come vedremo, di due serie molto diverse tra loro, accomunate però dalla coesistenza di due tipologie di interattività:[1657] "conversazionale", per cui gli input degli utenti non alterano la trama, ma diventano parte del sistema narrativo, riproposti in forma più o meno alterata, e "registrativa", per cui il sistema si adatta effettivamente agli input degli utenti, che svolgono dunque il ruolo di co-sceneggiatori.

L'altra è stata la prima serie interattiva italiana concepita per Facebook. La studentessa Martina Dego, rimasta imprigionata all'interno del suo liceo durante le vacanze di Natale (23-31 dicembre 2010), ha utilizzato il proprio profilo Facebook per chiedere aiuto agli utenti, con i quali ha interagito tramite messaggi di testo, disegni e video girati con la webcam di un computer fisso. Mentre la ragazza giurava di non poter uscire dall'edificio scolastico, gli amici le hanno dimostrato, attraverso alcuni video, dell'esistenza di un suo doppio malvagio (*Doppelgänger*) che stava tentando di prendere il suo posto; uno di questi mostrava "l'altra" mentre riduceva in fin di vita David, un amico di Martina, e annunciava di voler fare lo stesso con la ragazza. La storia veniva poi bruscamente interrotta da un messaggio del dirigente scolastico, che comunicava che David era stato portato in ospedale e Martina si trovava sotto shock.

Lost in Google è stata invece pubblicata su YouTube dal 28 giugno 2011 al 14 luglio 2012 in sei episodi di durata crescente.[1658] Il membro dei The Jackal Simone cerca "Google" sullo stesso motore di ricerca Google, aprendo così un portale tra la realtà reale e quella virtuale e finendo per rimanere fisicamente imprigionato nel web. I commenti migliori, pubblicati sul canale YouTube o sul sito ufficiale della serie, sono stati utilizzati dai The Jackal per sceneggiare l'episodio successivo, mentre quelli più divertenti, ma inutilizzabili, sono stati mostrati alla fine di ogni puntata.

Per entrambi gli esempi esistono dei precedenti: *Lost in Google* si è avvalso di un modello già utilizzato dal webmovie americano *Ichannel* (2008),[1659] mentre *L'altra* ha ripreso la struttura

[1653] Mirko Lino, "Webseries, Original Series e Digital Series. Le forme delle narrazioni seriali nel web", *Between Journal*, vol. 6, n. 11, 2016.

[1654] La storia può essere letta sul profilo di Martina Dego: http://www.facebook.com/martidego Una ricostruzione video è invece disponibile su Vimeo, all'indirizzo http://vimeo.com/30922503 URL consultati il 10 ottobre 2019.

[1655] http://www.youtube.com/watch?v=Jul_dB_wZes&list=PL9508D9AC7D8575CD URL consultato il 10 ottobre 2019.

[1656] In particolare, il soggetto è stato elaborato Francesco Capaldo (alias Francesco Ebbasta), Simone Ruzzo e Alfredo Felco, la sceneggiatura da Fausto Rio e la regia è stata eseguita da Capaldo.

[1657] Il riferimento è alla già citata classificazione operata da Jens Jensen.

[1658] L'episodio pilota, in cui viene illustrato il nucleo narrativo della serie, dura poco meno di 3 minuti; l'episodio uno quasi 7 minuti; l'episodio due poco più di 10 minuti; l'episodio tre quasi 18 minuti; l'episodio quattro oltre 21 minuti; l'episodio cinque poco meno di 23 minuti.

[1659] http://www.youtube.com/user/ichannel/featured URL consultato il 10 ottobre 2019.

testuale aperta di *The Spot*[1660] (1995-97) e l'estetica di *LonelyGirl15*[1661] (2006). *The Spot* è stato un progetto narrativo multimediale ideato da Scott Zakarin, esplicitamente ispirato al serial tv *Melrose Place*: la narrazione si sviluppava infatti principalmente all'interno di un condominio abitato da adolescenti, "TheSpot" appunto; collegandosi al sito web, gli utenti potevano accedere a contenuti extra, come diari dei personaggi, video, foto, immagini e disegni. *LonelyGirl15*, considerata la prima web serie del web 2.0, si presentava come il diario video (vlog) che l'adolescente Bree realizzava nella sua camera attraverso la webcam del proprio computer e pubblicava settimanalmente su YouTube. È interessante sottolineare che, anche quando gli utenti scoprirono che i video erano in realtà prodotti da una piccola troupe professionale (la serie nacque infatti come conseguenza dello sciopero del sindacato americano degli autori e sceneggiatori di cinema e tv) e che la stessa Bree era un'attrice professionista, continuarono a dialogare con il personaggio, accettando così di negoziare i confini tra la finzione e realtà. *LonelyGirl15* era riuscita a "ingannare" il pubblico, stimolandone un coinvolgimento voyeuristico, grazie all'intimità veicolata dal luogo e dalla forma diario, consolidata da espedienti di regia "amatoriali", come l'inquadratura fissa, tipica dell'estetica degli youtuber, e lo sguardo in camera.

Mentre nei primi tentativi di webserialità (*The Spot*, *LonelyGirl15*) la forma diario aveva la funzione di produrre effetti "realistici",[1662] esempi più maturi, come *L'altra*, ne hanno messo in discussione la presunta garanzia di autenticità: come nella storia di Pedrazzini, così in quella di Milanesi non vi è il "classico" scioglimento finale, ma il tutto si svolge all'insegna di una costante ambiguità, per cui non è dato sapere se Martina sia stata effettivamente vittima del suo doppio Anitram o se abbia realizzato una messa in scena, interpretando entrambi i ruoli, proprio perché entrambe appaiono "virtuali" al pubblico, sono cioè fisicamente distanti e la loro comunicazione è mediata dalla stessa piattaforma (il diario 2.0 rappresentato dal profilo Facebook) e e dagli stessi strumenti (video, testi, disegni, foto).

Similmente a un altro esperimento narrativo di Milanesi, *Escape Martina*[1663] (2016), realizzato mediante la diretta Facebook, *L'altra* è una "storia giocabile"[1664] che contiene in realtà due modalità di gioco diverse, corrispondenti ad altrettanti blocchi strutturali: una prima parte di "escape" e una seconda parte di "fiction".[1665] Nella prima, gli utenti si comportano come i giocatori di un'avventura testuale, impartendo istruzioni, sotto forma di suggerimenti, al PC, nel tentativo di aiutarlo a uscire dalla stanza. È bene sottolineare che, in questo caso, i giocatori non interpretano il proprio alter ego in un mondo virtuale, ma "gestiscono" un'altra persona, teoricamente un individuo in carne e ossa,

[1660] Il sito web originale, thespot.com, non è più disponibile.
[1661] http://www.youtube.com/profile?user=lonelygirl15 URL consultato il 10 ottobre 2019.
[1662] A questo proposito, con Mirko Lino, è possibile individuare una corrispondenza storico-formale tra la nascita del romanzo e quella delle web serie: in entrambi i casi, l'effetto di verosimiglianza è ricercato attraverso la forma epistolare e quella diaristica. Cfr. Mirko Lino, *op.cit.*
[1663] http://www.facebook.com/excapemartina/?fref=ts URL consultato il 10 ottobre 2019.
[1664] Affermazione di Riccardo Milanesi contenuta nel già citato video riassuntivo de *L'altra*.
[1665] Queste due categorie sono state utilizzate da Riccardo Milanesi in riferimento a *Escape Martina*. Cfr. http://www.facebook.com/excapemartina/videos/534423393423312/ URL consultato il 10 ottobre 2019.

che si muove nello spazio fisico. Nella seconda parte, che coincide con l'introduzione del motivo del doppio, gli utenti sono chiamati ad assumersi una responsabilità morale, scegliendo se credere o meno al personaggio; l'ambiguità del finale dimostra, ancora una volta, che non vi è un *ethos* al di fuori delle interazioni: i dibattiti condotti sul profilo della protagonista sono il fine e non il mezzo, il processo è più importante del prodotto perché il prodotto è il processo (l'esperienza, la performance, la partecipazione).

Gli stessi temi – il doppio, la fuga, la propria vita gestita da altre persone – sono affrontati dai The Jackal in modo completamente diverso. Ne *L'altra* il doppio è un'entità individuale e simboleggia la duplice funzione della tecnologia: da una parte, rappresenta una finestra sul mondo (il computer è infatti l'unico canale che la protagonista ha per comunicare con l'esterno, chiedere aiuto, essere aggiornata e ricevere suggerimenti) e ha dunque valenza salvifica, dall'altra, è uno specchio deformante (chiunque può impossessarsi di un account e spacciarsi per qualcun altro, diventando così il suo doppio) e può essere pertanto dannosa; allo stesso tempo, gli utenti, componenti dell'apparato tecnologico, possono agire per il bene della protagonista o arrecarle dei danni.

I confini tra bene e male appaiono labili, ma piuttosto gestibili, poiché vi è ancora una separazione percepibile tra esterno e interno e tra vita reale e virtuale; non a caso, vi è una forte insistenza sulla componente hardware dei dispositivi tecnologici (il computer è fisso e viene colpito a bastonate da David; la telecamera portatile cade malamente a terra). *In Lost in Google*, invece, il doppio, anche in questo caso rappresentato da una scritta al contrario ("elgoog"), è un'entità pubblica, che sta a indicare il web vissuto da dentro. Il protagonista non deve scappare da uno spazio fisico, ma da quello immateriale della rete; il focus, in questo caso, non è sull'hardware, ma sul software e, difatti, reale e virtuale non sono separati. Le stesse metafore dei software sono, infatti, materializzate (come in Microsoft Bob): l'anticamera di Google è presentata come un'immensa sala d'attesa bianca dalla quale persone e prodotti, indifferentemente, possono uscire solo se vengono chiamati (cioè cercati dagli utenti), Wikipedia è un libro dalle pagine bianche che si riempiono solo in seguito a una ricerca vocale; YouTube assume le fattezze di un enorme cinema e i meme e i commenti degli utenti si trasformano in oggetti reali, "vivi", fisicamente attivi nel web come nella realtà e, soprattutto, sono molto pericolosi (ad esempio, dei meme giganti devastano alcuni edifici, un commento recante la frase "Simone deve morire" colpisce letteralmente il protagonista riducendolo in fin di vita). Come viene esplicitamente dichiarato nell'ultimo episodio, allora, "elgoog" sono, in realtà, gli utenti stessi, che decidono del destino di cose e persone al riparo di uno schermo.

Se ne *L'altra* è possibile leggere l'entusiasmo e l'ingenuità del web 2.0 (tecnologia gestibile, "intelligenza collettiva" auspicabile), in *Lost in Google* appaiono tutti i fantasmi del web 3.0: gli utenti sono sadici (citando Kaufmann, "de la star au monstre, il n'y a qu'un pas, les deux sont le produit du spectacle et de l'économie de la visibilité"),[1666] l'interfaccia è ubiqua e trasparente e i diari

[1666] ("Dalla celebrità al mostro non vi è che un passo; entrambi sono il prodotto dello spettacolo e dell'economia della visibilità". Traduzione mia). Vincent Kaufmann, *op. cit*., p. 119.

sono, pertanto, diffusi. Si vedano, ad esempio, la email contenente la posizione che Simone manda agli altri due protagonisti, Proxy e Ciro, affinché vadano a salvarlo, i tweet che Ciro scrive compulsivamente sul proprio account Twitter e la *timeline* di Facebook di Simone: in tutti questi casi, il focus non è tanto sull'autenticità (che, come abbiamo visto, ha subito una rimodulazione nel contesto della realtà estesa), ma sulla funzionalità. Viene cioè sottolineata la doppia valenza insita nel concetto di traccia: se, da una parte, lasciare tracce di sé è l'unico modo che l'uomo ha per sopravvivere (nella vita reale come in quella virtuale), dall'altra, ciò equivale, in ambiente digitale, a essere sempre tracciabili; emblematica, a tal proposito, la lotta, nel terzo episodio, tra Ciro e un uomo misterioso (che si scoprirà poi essere il meme noto come "Forever Alone"), con quest'ultimo che sembra in grado di prevedere ogni mossa dell'avversario poiché "lo segue su Twitter" (Ciro, ossessionato dal social, vi pubblica infatti tutti i movimenti che è intenzionato a compiere).

Nei The Jackal, dunque, vi è una critica molto più marcata di un utilizzo poco consapevole della tecnologia e dei rischi, primi tra tutti il condizionamento, la dipendenza e la perdita del libero arbitrio, che si corrono quando si delegano troppe scelte a qualcuno (o qualcosa) di altro da sé. Nell'imprigionamento di Simone nel web, nel suo vagare tra servizi (maps, YouTube, motore di ricerca) riconducibili quasi sempre a un unico ente, non a caso menzionato nel titolo, è possibile inoltre leggere una denuncia della deriva monopolistica del web 2.0 che imprigiona e standardizza i contenuti generati dagli utenti; si leggano, a riguardo, le parole di Cramer:

> with the rise of Web 2.0, social media and mobile apps, "user-made content" has been locked into corporate templates and data mining systems. While the World Wide Web had been a DIY publishing medium in the 1990s, digital DIY has become difficult in a medium defined by only four corporate players (Google, Apple, Amazon, Facebook) just like TV had been defined by a few networks in the past.[1667]

Le due web serie, dunque, affrontano temi simili e propongono entrambe una storia lineare, ma si rifanno a modelli diversi: *L'altra* fa proprio il modello delle web serie *tout court*, *Lost in Google* quello delle serie tv, come si evince, ad esempio, dalla presenza di una sigla di apertura e di chiusura, di un riepilogo delle puntate precedenti (introdotto dal canonico "previously on"), dei titoli di coda e dei lunghi intervalli tra un episodio e un altro, necessari per un'accorta post-produzione. Ciò potrebbe forse spiegare la notevole differenza, in termini di utenti coinvolti, tra le due opere (meno di 2.500 gli iscritti alla pagina di Martina Dego a fronte dei quasi 10.000 commenti a episodio per i The Jackal): probabilmente, il pubblico italiano, nel 2010, non era ancora pronto per un format innovativo come quello proposto da Milanesi.

[1667] ("Con l'ascesa del Web 2.0, dei social media e delle app per dispositivi mobili, i 'contenuti creati dagli utenti' sono stati imprigionati nei modelli aziendali e nei sistemi di *data mining*. Se, negli anni Novanta, il World Wide Web è stato un mezzo di pubblicazione fai da te, il DIY digitale è diventato difficile in un medium monopolizzato da appena quattro grandi aziende (Google, Apple, Amazon, Facebook) proprio come, in passato, la TV è stata dominata da poche compagnie". Traduzione mia). Florian Cramer, "Post-Digital Writing", *Electronic Book Review*, 12 dicembre 2012 http://electronicbookreview.com/essay/post-digital-writing/ URL consultato il 10 ottobre 2019.

Tuttavia, a ben vedere, è possibile individuare altre motivazioni, forse più plausibili. Innanzitutto, Martina Dego è palesemente un personaggio di finzione: il suo account è stato aperto una settimana prima dell'inizio della serie e sarebbe bastata una veloce ricerca per scoprire che, dietro quel nome, si celava quello dell'attrice Ilaria Silvestri; pertanto, la protagonista non poteva contare su alcun tipo di community già formata, al contrario dei The Jackal, all'epoca già molto famosi, i quali, peraltro, interpretano se stessi nella serie. In secondo luogo, ne *L'altra* vi sono solo due personaggi, Martina e David, entrambi praticamente sconosciuti; in *Lost in Google*, invece, oltre ai componenti dei The Jackal, vi è un sistematico impiego di personaggi famosi, sia del web (lo youtuber Frank Matano e i protagonisti di *Freaks!* Claudio di Biagio, Ilaria Giachi e Guglielmo Scilla), che della televisione (Roberto Giacobbo, Patrizio Rispo e Maccio Capatonda), che della musica (Caparezza).

Ancora, nella serie di Milanesi la recitazione è poco curata, con un fastidioso effetto da "finto amatoriale", in quella dei The Jackal è semi-professionale; la prima si avvale di sequenze video molto brevi, tipiche delle serie progettate per i social,[1668] la seconda impiega invece video più lunghi e strutturati; la prima si rifà esclusivamente alla cultura "alta", letteraria (vengono citati Percy Bysshe Shelley, Guy de Maupassant e l'Oscar Wilde de *Il ritratto di Dorian Gray*), la seconda attinge a piene mani dalla cultura "pop", spaziando da internet (meme e video virali dell'epoca), alla letteratura (*Harry Potter*), dal cinema (*Matrix*, *Ritorno al futuro*), alle web serie (*Freaks!*), dalle trasmissioni televisive (*Voyager*), ai videogiochi (*Pong*).

Ma soprattutto, ne *L'altra* è riscontrabile un approccio "da rich media": la user experience è ornamentale, i commenti non sono determinanti ai fini dello sviluppo narrativo, ma si percepisce la mano dell'autore che, avvalendosi di diversi profili Facebook, cerca sistematicamente di orientare il discorso in direzioni prestabilite. In *Lost in Google*, invece, era chiaro fin dall'inizio che la regia e la sceneggiatura sarebbero state realizzate dai The Jackal ma, al tempo stesso, i commenti selezionati sono stati effettivamente determinanti per lo sviluppo della trama; la scelta, intelligente, di rendere visibili questi commenti sullo schermo, in corrispondenza della scena suggerita dagli stessi, ha poi svolto la duplice funzione di spiegazione (de passaggi narrativi più complessi o dei salti logici meno immediatamente comprensibili) e di gratificazione degli utenti, che percepiscono così una vera interazione perché possono visualizzare in modo diretto gli effetti dei propri commenti: come ha scritto Kaufmann, "la visibilità è il premio alla fine della gara",[1669] e la messa in scena della gara è tanto più riuscita quanto meglio mostra la competizione e l'aggressività.

Come ha osservato Resmini,[1670] il Digimoderno intende rappresentare "la voce e le azioni della gente", sul modello del reality tv, "ontologicamente costruito non sulla nostra sospensione di

[1668] Si vedano, ad esempio, *NSFW* (http://vine.co/NSFW/), *Quelli che il duemila* (http://www.youtube.com/watch?v=WTh5v1YcIi4), *The Breather* (http://www.tanelloproduction.com/thebreather), *Senior Lovin'* (cfr. http://www.tubefilter.com/2014/01/10/senior-lovin-chosen-as-best-web-series-on-instagram-video/). URL consultati il 10 ottobre 2019.

[1669] Cfr. Vincent Kaufmann, *op. cit.*, p. 102.

[1670] Andrea Resmini, "Luoghi ed ecosistemi. Vivere il post-digitale", *cit*., p. 117.

incredulità, ma su una pretesa capacità di rappresentarci la realtà di tutti i giorni così com'è". Dunque, ha specificato Resmini,

> dove la narrazione postmoderna, dominante nella seconda metà del secolo scorso, è intertestuale, autoriale, intessuta di *pastiche* (di stile, tempo e genere), consapevole, ironica e distaccata, la narrazione digimoderna è invece *in res*, letterale, iperrealistica e "fetishes the recipient of the text to the degree that they become a partial or whole author of it" [...]. Il Postmodeno è irrimediabilmente legato ai media tradizionali (libri, musica, film e TV) e alla logica dello spettatore, il digimoderno è rappresentato dal modello dei social media: rapido eclissarsi della centralità dell'autore, desiderio di offrire una "visceral, raw, uncut, first-person immersion within what appears to be, legitimately or because of careful directing and editing, the unfolding streams of events".[1671]

Possiamo allora affermare che la postmoderna *Lost in Google* si sia dimostrata più efficace soprattutto perché dichiaratamente non realistica, a differenza della pseudo-digimoderna *L'altra*, che si è invece presentata come iperrealistica e orizzontale, pur essendo, per sua sfortuna palesemente, l'opposto.

4.4.3. Netprov

La critica avanzata nei confronti de *L'altra* può essere estesa al "netprov" (*networked improv narrative*), "an emerging category of performance art"[1672] teorizzata dallo scrittore Rob Wittig, che ne ha riassunto così le caratteristiche:

> Netprov creates stories that are networked, collaborative and improvised in real time. [...]
> Netprov uses multiple media simultaneously.
> Netprov is collaborative and incorporates participatory contributions from readers.
> Netprov is experienced as a performance as it is published; it is read later as a literary archive. [...]
> Netprov is designed for episodic and incomplete reading.[1673]

Diretta discendente delle performance teatrali, dei giochi surrealisti e degli RPG, questa pratica sfrutta dunque "the media of the moment (currently Twitter & Tumblr) to spin collaborative yarns in real time".[1674] Un esempio, incluso nel terzo volume della *Electronic Literature Collection*, è

[1671] *Ibid*.
[1672] "Editorial Statement", *Electronic Literature Collection*, vol. 3, 2016 http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=being-spencer-pratt URL consultato il 12 ottobre 2019.
[1673] ("Netprov crea storie attraverso la rete, collaborative e improvvisate in tempo reale. […] Netprov utilizza più media contemporaneamente. Netprov è collaborativo e incorpora i contributi dei lettori. Netprov è vissuto come una performance mentre viene pubblicato; può essere letto in differita sotto forma di archivio letterario. […] Netprov è progettato per una lettura episodica e incompleta". Traduzione mia). Rob Witting, "What is Netprov?", Robwit.net, 7 settembre 2013 http://robwit.net/?p=223 URL consultato il 12 ottobre 2019.
[1674] ("I media del momento, attualmente Twitter e Tumblr, per imbastire racconti collaborativi in tempo reale".

rappresentato da *Reality: Being @spencerpratt*:[1675] per quattro settimane, Wittig e lo scrittore Mark Marino si sono impossessati, previo consenso, dell'account Twitter di Spencer Pratt, star di un reality show televisivo britannico, seguito sul social network da quasi un milione di persone. Fingendosi un poeta, i due autori hanno utilizzato l'account per promuovere la poesia, pubblicando versi di poeti moderni inglesi e giochi ispirati ai surrealisti e all'Oulipo, finendo così per realizzare "one of the most read and interacted with works of electronic literature".[1676]

La netprov si propone almeno quattro obiettivi. Primo: esplorare le dinamiche dei reality, con la conseguente attenzione verso le reazioni inaspettate del pubblico, che ancora una volta occorrono quando la fiction entra nella realtà quotidiana. Secondo: indagare i concetti di autenticità e identità così come emergono nei social network, con il relativo tema del "narratore inaffidabile". Terzo: riflettere sulle modalità di raggiungimento del successo e come quest'ultimo sia legato all'umiliazione, da cui i temi correlati dell'"identità veloce", del voyeurismo e della spettacolarizzazione. Quarto: creare occasioni per cui chiunque, dal lavoratore che ha quindici minuti di pausa a chi fa la fila alle poste, possa partecipare alla performance collettiva, aspetto questo riconducibile all'*ubiquitous computing*.

Possiamo considerare la netprov una forma di resistenza nei confronti di quella che Kaufmann ha definito "spectacularisation de l'auteur"[1677] il quale, deprofessionalizzato, è costretto a "sottomettersi al gioco", "programmé par les écosystèmes médiatiques qui lui attribuent sa place, qui décident de son cahier des charges et des functions":[1678] "l'auteur", ha osservato ancora Kaufmann, "ne mourrait plus d'aucun autre excès ou sacrifice possible, mais en quelque sorte de sa fonctionnarisation".[1679]

Come per gli umoristi neri, anche nella netprov risulta tuttavia difficile comprendere se dietro questa rincarata adesione alle logiche dello spettacolarizzato "mondo nuovo" si celi una critica o una rassegnata accettazione di un modello contro il quale si percepisce di non avere più speranze di vincere. In secondo luogo, è lecito chiedersi se la pratica sviluppata da Wittig sia innovativa al punto da essere definita una "categoria emergente": improvvisazione e collaborazione caratterizzano la telematica fin dalle sue origini; sottolineare che quella che avviene online, in particolar modo nei social media, sia una performance, appare pleonastico come sostenere che tutto sia storytelling. Piuttosto che promuovere un approccio transdisciplinare, la netprov sembra inspessire i confini tra discipline diverse, riportando il networking spontaneo della rete alle forme gerarchiche del teatro tradizionale: come ne *L'altra*, anche in questo caso vi è una impostazione da

---

Traduzione mia). "Rob Wittig's Biography" *Electronic Literature Collection*, vol. 3, 2016 http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=being-spencer-pratt URL consultato il 12 ottobre 2019.

[1675] http://collection.eliterature.org/3/works/being-spencer-pratt/index.html URL consultato il 12 ottobre 2019.

[1676] "Editorial Statement", *Electronic Literature Collection*, *cit*.

[1677] Vincent Kaufmann, *op. cit.*

[1678] ("Programmato dagli ecosistemi mediatici che stabiliscono il suo posto, le sue specifiche e le sue funzioni". Traduzione mia). *Ibid*., p. 7.

[1679] ("Non morirebbe più a causa di un qualsivoglia eccesso o di un possibile sacrificio, ma in seguito alla sua burocratizzazione". Traduzione mia). *Ibid*., p. 13.

vecchi media (uno a molti) camuffata da collaborazione, che finisce per ottenere, ancora una volta, un effetto di pseudo-digimoderno.

Le caratteristiche evidenziate emergono con maggiore chiarezza se si confronta la netprov con altri format diffusi sui social, come quello ideato da Marco Weiss nel 2014 per la pagina Facebook "Mentire di fronte alle spunte blu di WhatsApp" (oggi solo "Mentire di fronte alle spunte blu"):[1680] in seguito all'introduzione, da parte dell'applicazione di messaggistica istantanea, delle spunte che certificano la lettura di un messaggio, Weiss pubblicò una serie di screenshot del proprio smartphone nei quali, avvalendosi della stessa WhatsApp, elencava diverse giustificazioni, più o meno plausibili, da addurre nel caso di mancata risposta in seguito alla lettura di un messaggio. Dopo sole ventiquattro ore, la pagina registrò oltre ottomila iscritti, molti dei quali presero a inviare gli screenshot delle proprie conversazioni relative a episodi incentrati sulla menzogna, generalmente a sfondo amoroso/sessuale, che venivano poi selezionati e pubblicati dallo stesso Weiss. La formula si è rivelata un successo: oggi la pagina è seguita da oltre un milione e duecentomila utenti, nel 2017 è stato pubblicato un libro che raccoglie gli screenshot delle storie più apprezzate, da una di queste è stata tratta una web serie e diverse persone sono diventate veri e propri personaggi virali.[1681] Parallelamente all'uscita del libro, è stato realizzato un sito web,[1682] tuttora attivo, che funge da archivio aggiornato e consente di recuperare con più facilità le storie, ancora oggi pubblicate sulla pagina Facebook.

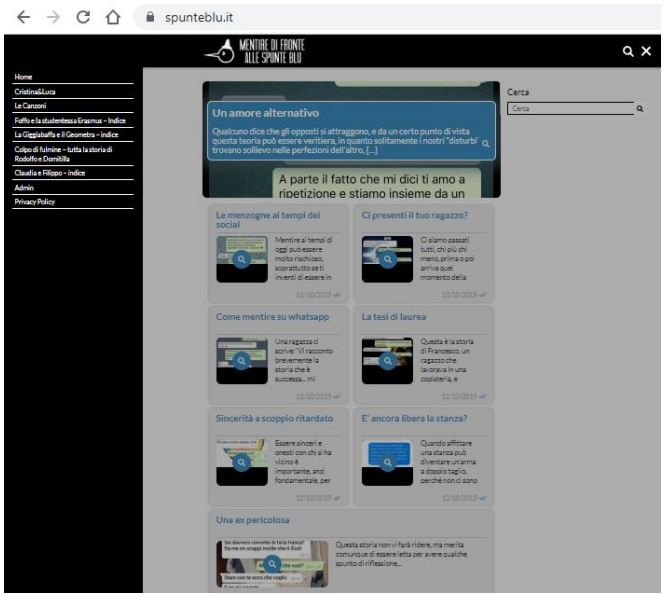


Illustrazione 98: Spunteblu.it. Homepage

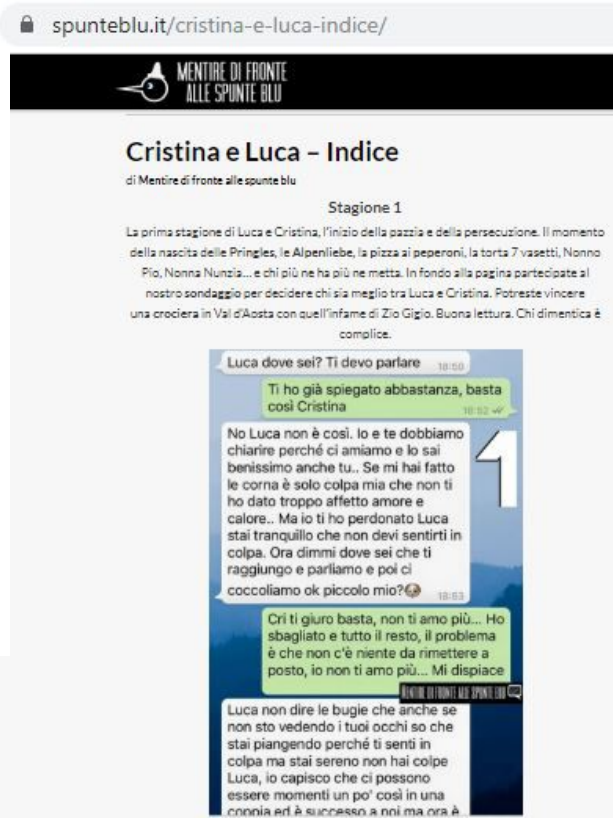


Illustrazione 97: Spunteblu.it. Cristina e Luca

[1680] http://www.facebook.com/spunteblu/ URL consultato il 12 ottobre 2019.

[1681] Cfr. Egle Priolo, "Mentire davanti alle spunte blu di WhatsApp: da Perugia alla conquista del web", *City Journal*, 15 novembre 2017 http://cityjournal.it/2017/11/mentire-davanti-alle-spunte-blu-di-whatsapp-da-perugia-alla-conquista-del-web/ URL consultato il 12 ottobre 2019.

[1682] http://spunteblu.it/ URL consultato il 12 ottobre 2019.

Come si può notare (*Ill. 98*), le storie più note sono riportate direttamente nel menu (a sinistra); ciascuna viene dotata di un titolo (ad esempio "le menzogne ai tempi dei social") e di una breve introduzione dal tono informale, redatta dalla redazione o direttamente dalla persona che ha inviato la conversazione, dalla quale si evincono il tema, il contesto e le motivazioni della pubblicazione. All'introduzione fanno seguito gli screenshot (*Ill. 97*), solitamente numerati e disposti in verticale, così da simulare il contesto di fruizione originario (il formato a *volumen* dello smartphone). Le storie particolarmente lunghe vengono inoltre fornite di un indice e suddivise in "capitoli" o "parti" che vanno a comporre, a loro volta, le "stagioni".

A differenza degli esempi precedenti, dunque, l'autore non è più un produttore di contenuti, ma un ideatore di modelli narrativi e un promotore di eventi; egli non scrive materialmente nulla, ma seleziona, organizza e aggrega contenuti prodotti dai nuovi "autori", persone comuni che condividono *spontaneamente* vicende personali realmente accadute. L'*intentio autoris* sarà dunque da individuare nei parametri alla base della selezione, nel paratesto (le introduzioni, l'organizzazione del materiale testuale, le caratteristiche grafiche e funzionali dell'interfaccia) e nei canali scelti per la pubblicazione.

Alla base del successo del format è possibile individuare diversi fattori: la brevità dei racconti, adatti a una fruizione in mobilità; la serialità, che stimola la curiosità, esattamente come le telenovelas, di cui "spunte blu" rappresenta, a tutti gli effetti, una versione 2.0; lo scarso sforzo cognitivo richiesto per la lettura, alimentato da un linguaggio semplice e informale, conforme al contesto comfort-driven dei social network; la soddisfazione di istinti voyeuristici determinati dalla lettura di corrispondenze che si presuppone private e che sono per giunta prevalentemente a sfondo sessuale (la dimensione sacrificale, insita nello spettacolo, è qui fortemente accentuata); un'interfaccia agile e familiare; la mancanza pressoché totale di mediazione, certificata dal copincolla degli screenshot originali, per cui i contenuti rappresentano effettivamente una narrativa "viscerale, grezza, non censurata, in prima persona"; la sensazione di appartenenza a una comunità, rafforzata dalla scelta di aggregare storie nelle quali è facile immedesimarsi e sapientemente coltivata dalla redazione tramite il paratesto dal tono umoristico della pagina Facebook e del sito web. Il fattore decisivo, a mio avviso, è rappresentato dalla modalità con cui le conversazioni vengono riproposte al pubblico; come ha osservato Dragan Espenschied,

> as much as Digital Culture is Mass Culture, it is also more about practices than objects. In order for artifacts to survive culturally, they need to become useful again in contemporary digital culture. Since, at the moment, "content" that is isolated, de-contextualized and shuffled around in databases of social networking sites is the main form of communication, to be useful an artifact has to work as a "post," it has to become impartible and be brought into a format that is accepted everywhere. And that is a screenshot. […] The screenshots are easily accessible, sharable and usable: they work as cultural signatures users can assign to themselves by re-blogging them, they can be used to spark discussions and harvest likes and favorites, and so forth.[1683]

[1683] ("In quanto cultura di massa, la cultura digitale riguarda più le pratiche che gli oggetti. Affinché gli artefatti possano

Oltre a essere facilmente realizzabili, accessibili, condivisibili, utilizzabili e immediati, gli screenshot, in virtù del paratesto di cui sono portatori (ad esempio, l'immagine di sfondo della chat, l'orario e la data) svolgono la duplice funzione di favorire la contestualizzazione del discorso, tramite informazioni extra-verbali, e trasmettere un grado di realismo maggiore rispetto al copincolla del solo testo. Le catture dello schermo rappresentano dunque dei veri e propri attestati di autenticità, delle prove il cui valore risulta decisamente elevato all'epoca della copia infinita e dei *fake*.

4.4.4. Scritture brevi

> L'etichetta "scritture brevi" è proposta come categoria concettuale e metalinguistica per la classificazione di forme grafiche come abbreviazioni, acronimi, sigle, punteggiatura, segni, icone, indici e simboli, elementi figurativi, espressioni testuali e codici visivi per i quali risulti dirimente il principio della "brevità" connesso al criterio dell'"economia". In particolare sono comprese nella categoria "scritture brevi" tutte le manifestazioni grafiche che, nella dimensione sintagmatica, si sottraggono al principio della linearità del significante, alterano le regole morfosintattiche convenzionali della lingua scritta, e intervengono nella costruzione del messaggio nei termini di "riduzione, contenimento, sintesi" indotti dai supporti e dai contesti.[1684]

La categoria "scritture brevi", su cui si basa il progetto interdisciplinare ideato da Francesca Chiusaroli e Fabio Massimo Zanzotto, docenti rispettivamente di Linguistica e di Ingegneria informatica, avviato nel 2013 attraverso il blog omonimo, risulta utile ai fini del nostro discorso in quanto volto a individuare le potenzialità espressive del principio dell'informatività: ciò che può sembrare un punto di debolezza – la necessità da una parte, di salvaguardare la migliore comprensibilità del messaggio e, dall'altra, di risparmiare spazio, tempo e denaro, affidandosi dunque a forme comunicative brevi, immediate ed essenziali – viene convertito in un punto di forza, ovvero, brevità come vincolo in senso oulipiano, stimolo cioè alla creatività e alla capacità di sintesi.

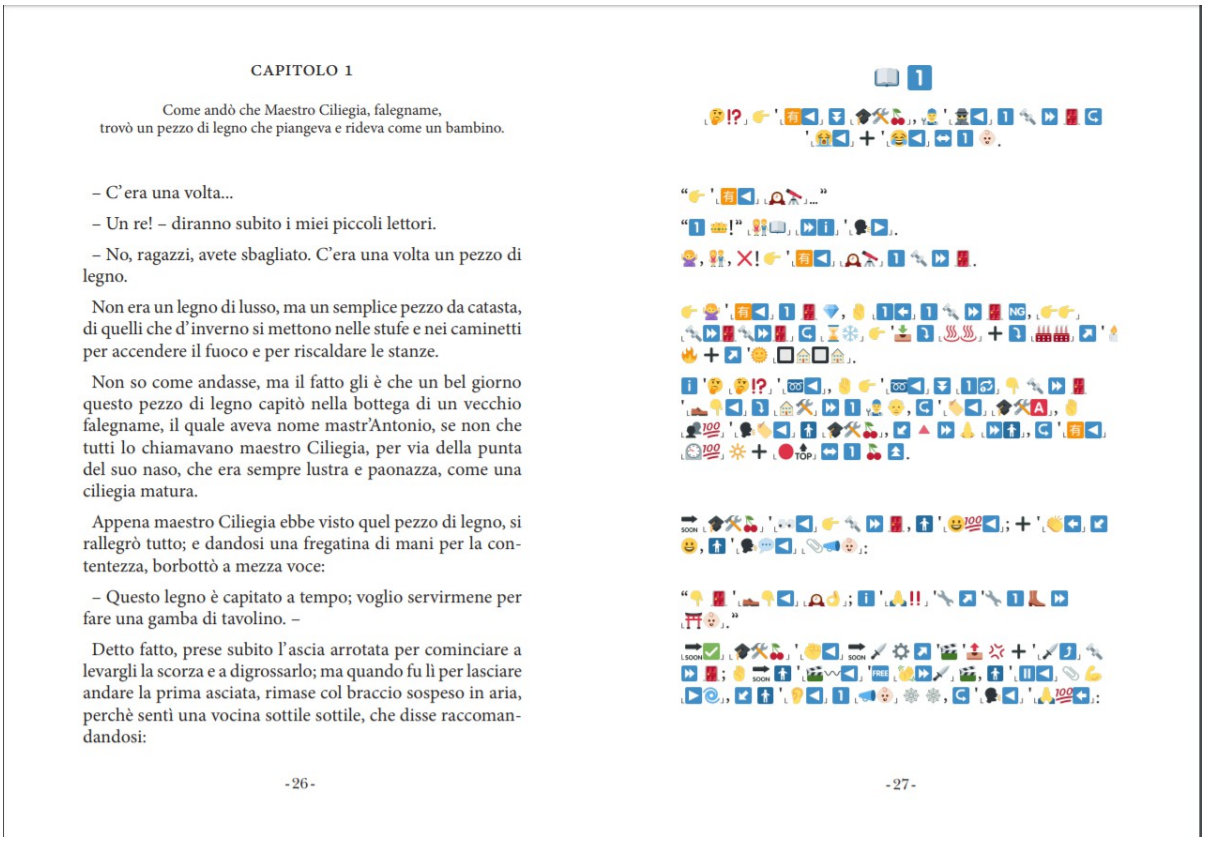
Nel contesto digitale, le forme più diffuse di scrittura breve sono rappresentate dagli emoji e dai meme di internet. In base alla relazione tra elementi analogici e digitali, possiamo distinguere tre livelli: un primo livello, rappresentato dalle emoticon, costituito dalla combinazione di elementi digitali (segni di punteggiatura e caratteri alfanumerici) per finalità analogiche (immagini volte a esprimere componenti comunicative emozionali o cinesiche); un secondo livello, rappresentato

sopravvivere a livello culturale, devono tornare a essere utili nella cultura digitale contemporanea. Poiché, al momento, il 'contenuto', che è isolato, decontestualizzato e mescolato nei database dei siti di social network, rappresenta la principale forma di comunicazione, per essere utile un artefatto deve funzionare come un 'post', deve diventare indivisibile ed essere portato in un formato accettato ovunque. Come lo screenshot. […] Gli screenshot sono facilmente accessibili, condivisibili e utilizzabili: funzionano come firme culturali che gli utenti possono assegnare a se stessi condividendoli su altri blog, possono essere utilizzati per innescare discussioni e raccogliere "mi piace" e "preferiti", e così via". Traduzione mia). Trevor Owens, "'Digital Culture is Mass Culture': An interview with Digital Conservator Dragan Espenschied", *The Signal*, *cit*.

[1684] Francesca Chiusaroli, "Scritture Brevi cosa?", *Scritture Brevi*, s.d. http://www.scritturebrevi.it/scritture-brevi-cosa/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

dall'evoluzione commerciale delle emoticon, gli emoji appunto (letteralmente "pittogramma"), costituito dalla stilizzazione di elementi analogici per l'arricchimento di espressioni digitali; un terzo livello, rappresentato dai meme, in cui si ha una risemantizzazione di elementi analogici/digitali. Alla base del successo di queste forme di scrittura, i fattori cioè che le rendono più o meno replicabili e dunque utilizzate in modo diffuso, vi sono la capacità di esprimere e suscitare emozioni e stati d'animo, da una parte, e il dialogo tra contenuto verbale scritto ed elementi extra-verbali (analogici) tipici del parlato, dall'altra.

Introdotti dall'operatore nipponico NTT DoCoMo nel 1999, gli emoji sono diventati popolari al punto che uno di essi, la faccina con le lacrime di gioia, nel 2015 è stata nominata "parola dell'anno" dall'Oxford Dictionary,[1685] mentre il set originale, composto da 176 simboli, è stato acquisito l'anno successivo dal Museum of Modern Art di New York.[1686] Gli emoji sono stati al centro di un esperimento linguistico ideato da Chiusaroli e Zanzotto, insieme alla linguista computazionale Johanna Monti e all'informatico e ricercatore indipendente Federico Sangati, ma realizzato in modalità collaborativa su Twitter. L'esperimento è durato otto mesi ed è culminato nel 2017, con la pubblicazione del volume *Pinocchio in Emojitaliano* (*Ill. 99*),[1687] primo esempio al mondo di traduzione integrale in emoji di un testo letterario italiano.[1688]



CAPITOLO 1

Come andò che Maestro Ciliegia, falegname,
trovò un pezzo di legno che piangeva e rideva come un bambino.

– C'era una volta...

– Un re! – diranno subito i miei piccoli lettori.

– No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.

Non era un legno di lusso, ma un semplice pezzo da catasta, di quelli che d'inverno si mettono nelle stufe e nei caminetti per accendere il fuoco e per riscaldare le stanze.

Non so come andasse, ma il fatto gli è che un bel giorno questo pezzo di legno capitò nella bottega di un vecchio falegname, il quale aveva nome mastr'Antonio, se non che tutti lo chiamavano maestro Ciliegia, per via della punta del suo naso, che era sempre lustra e paonazza, come una ciliegia matura.

Appena maestro Ciliegia ebbe visto quel pezzo di legno, si rallegrò tutto; e dandosi una fregatina di mani per la contentezza, borbottò a mezza voce:

– Questo legno è capitato a tempo; voglio servirmene per fare una gamba di tavolino. –

Detto fatto, prese subito l'ascia arrotata per cominciare a levargli la scorza e a digrossarlo; ma quando fu lì per lasciare andare la prima asciata, rimase col braccio sospeso in aria, perchè sentì una vocina sottile sottile, che disse raccomandandosi:

-26-

-27-

Illustrazione 99: Pinocchio in Emojitaliano. Capitolo I (incipit)

[1685] Cfr. http://languages.oup.com/press/news/2019/7/5/WOTY URL consultato il 15 ottobre 2019.
[1686] Cfr. http://www.moma.org/calendar/exhibitions/3639 URL consultato il 15 ottobre 2019.
[1687] Francesca Chiusaroli, Johanna Monti, Federico Sangati, *Pinocchio in Emojitaliano*, Apice libri, Sesto Fiorentino 2017.
[1688] Il volume presenta il testo a fronte dei primi quindici capitoli dell'originale di Carlo Collodi *La storia di un burattino*.

A differenza di iniziative simili,[1689] realizzate per lo più in ambito anglofono, in *Pinocchio*, per la prima volta, è stato creato un vero e proprio codice standardizzato, costituito da un glossario e da una grammatica,[1690] opportunamente riportati nel volume. La costruzione del dizionario è stata facilitata da un bot, *EmojitalianoBot*,[1691] progettato per l'app di messaggistica gratuita Telegram, che consente di tradurre in modo automatico dall'italiano agli emoji e viceversa ed è tuttora disponibile e aperto ai contributi degli utenti.[1692] Un'estensione di quest'ultimo progetto ha in seguito portato alla realizzazione di un ulteriore bot, *EmojiWorldBot*,[1693] il primo dizionario al mondo per la traduzione multilingue degli emoji (attualmente supporta oltre settanta lingue).

Alla base dei progetti vi è dunque la volontà di digitalizzare un codice analogico, così da renderlo "universalmente condivisibile e leggibile".[1694] Elaborando una vera e propria lingua delle immagini, i ricercatori intendono riaffermare "l'importanza del piano della convenzione per il funzionamento di ogni linguaggio, o sistema di segni, anche (o soprattutto) nel caso di un codice a base pittografica".[1695] Così, sperimentazioni finora condotte all'insegna del concettualismo, "gesti" per Lello Voce[1696] o "movimenti" secondo Baricco, ridiventano "testi" (Voce) e "gesti" (Baricco), lingue universali 2.0. Sembra allora lecito interrogarsi sull'effettiva necessità di una lingua emoji, stabilita peraltro da una community piuttosto ristretta (i circa quindici membri attivi del blog "Scritture Brevi"):[1697] ridurre l'ambiguità semantica di un codice analogico, stabilendo una grammatica universale, non porta con sé il rischio di impoverire la comunicazione e di limitare la creatività degli utilizzatori di quel codice? Non sarebbe auspicabile piuttosto che gli utenti sperimentino combinazioni non standardizzate, elaborando una propria lingua artificiale?

[1689] Tra queste si ricordano: *Moby Dick*, tradotto da Fred Benenson (http://www.emojidick.com/); *Alice in Wonderland*, tradotto da Joe Hale (http://www.vice.com/it/article/ez5vd4/author-translates-all-of-alice-in-wonderland-into-emojis); il discorso sullo Stato dell'Unione di Barack Obama, tradotto dal quotidiano *The Guardian* (http://www.theguardian.com/us-news/ng-interactive/2015/jan/20/-sp-state-of-the-union-2015-address-obama-emoji); *Una storia senza parole*, romanzo in emoji di Xu Bing (http://www.grasset.fr/une-histoire-sans-mots-9782246808879). URL consultati il 15 ottobre 2019.

[1690] La sintassi è composta dalla forma soggetto-verbo-complemento; il soggetto deve essere sempre esplicitato e un apice posto davanti a un'immagine ne indica la funzione di verbo. La corrispondenza tra parola e immagine può essere univoca, come nel caso della raffigurazione di Pinocchio-bambino (rappresentato dalla emoji del bambino che corre), di Pinocchio-burattino (rappresentato dalla emoji del robot) e del concetto di "bugia" (rappresentato dal viso con il naso allungato, introdotto a traduzione già avviata), oppure vi è il ricorso a digrammi e trigrammi, come nel caso della raffigurazione del grillo parlante (rappresentato dalla combinazione cappello di laurea + tromba), di bottega (casa + attrezzi) e del concetto di "colpa" (uomo+donna+mela).

[1691] http://www.scritturebrevi.it/emojitalianobot/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1692] Per gli esempi di funzionamento del bot si rimanda alla gallery fotografica in: Valentina Ruggiu, "Pinocchio Emoji, prima opera italiana con le faccine: 'Così scriviamo la grammatica delle immagini'", *Repubblica.it*, 20 maggio 2016 http://www.repubblica.it/tecnologia/social-network/2016/05/20/news/emoji_pinocchio_la_prima_opera_italiana_in_emoji_cosi_scriviamo_la_grammatica_delle_immagini_-140139831/#gallery-slider=140145409 URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1693] http://www.scritturebrevi.it/emojiworldbot/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1694] Cfr. Valentina Ruggiu, "EmojiWorldBot, il primo dizionario internazionale: "Così nasce la lingua delle faccine"", *Repubblica.it*, 15 luglio 2016 http://www.repubblica.it/tecnologia/social-network/2016/07/15/news/emojiworldbot_primo_dizionario_internazionale_delle_emoji-144157269/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1695] Francesca Chiusaroli, Johanna Monti, Federico Sangati, *Pinocchio in Emojitaliano*, *cit*., p. 15.

[1696] Cfr. Lello Voce, "Poesia in forma di meme", *lellovoce.it*, 23 maggio 2014 http://www.lellovoce.it/Poesia-in-forma-di-meme URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1697] Cfr. Lidia Baratta, "Il 'Pinocchio' di Collodi tradotto in emoji diventa un libro :)", *Linkiesta*, 18 novembre 2017 http://www.linkiesta.it/it/article/2017/11/18/il-pinocchio-di-collodi-tradotto-in-emoji-diventa-un-libro-/36201/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

Ciò, peraltro, potrebbe determinare una maggiore familiarità con la scrittura visiva, che potrebbe a sua volta condurre all'elaborazione di nuovi sistemi costituiti anche da altri codici oltre a quelli commerciali standard, così da rendere più complessa e articolata l'attuale *visual culture*, generalmente orientata alla semplificazione.

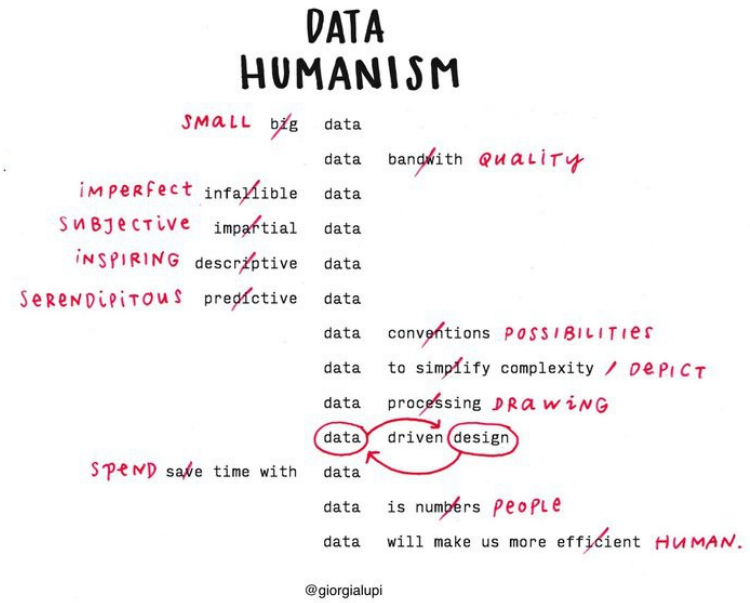


Illustrazione 100: Giorgia Lupi, Data Humanism (Manifesto)

Secondo la visual designer di fama internazionale Giorgia Lupi,[1698] per ottenere una "more meaningful and thoughtful visualization"[1699] è necessario rispettare quattro criteri:

1. embrace complexity
2. move beyond standards
3. sneak context in (always)
4. remember that data is imperfect (as we are).[1700]

La designer ha più volte auspicato un approccio umanistico ai dati (si veda il manifesto *Data Humanism)*: allontanandosi dalla semplice misurazione della quantità e trasformando le informazioni grezze in "interconnected knowledge" attraverso uno storytelling non lineare, "visual narratives, based on data, [could] achieve the same thoughtfulness and depth of [...] complex stories".[1701] Lupi ha inoltre sottolineato che "dense and unconventional data visualizations promote slowness",[1702] osservando come questo sia "a particularly poignant goal to set in our era of ever shortening attention spans".[1703]

[1698] Giorgia Lupi, "Data Humanism, The Revolution will be Visualized", *Printmag*, 30 gennaio 2017 http://giorgialupi.com/data-humanism-my-manifesto-for-a-new-data-wold URL consultato il 15 ottobre 2019.
[1699] ("Una visualizzazione più significativa e ragionata". Traduzione mia).
[1700] ("1. scegliere la complessità; 2. andare oltre gli standard; 3. inserire, sempre, il contesto; 4. ricordare che i dati sono imperfetti, come noi". Traduzione mia).
[1701] ("Le narrazioni visive, basate sui dati, potrebbero raggiungere la stessa riflessività e profondità delle storie complesse". Traduzione mia).
[1702] ("Rese grafiche dei dati dense e non convenzionali incentivano una lettura lenta". Traduzione mia).
[1703] ("Un obiettivo particolarmente sagace in un'era, come la nostra, caratterizzata da momenti di concentrazione sempre

Forse allora, piuttosto che standardizzare l'impiego di un set di immagini a sua volta standard, sarebbe auspicabile rafforzare le competenze necessarie per una scrittura visiva che possa rendere più complessa e articolata la cultura visiva in cui siamo immersi.

Una forma di scrittura analogico-digitale particolarmente complessa e interessante è rappresentata dai meme di internet. All'incrocio tra post-internet art, conceptual art e vernacular art, definibili "il nuovo dada e i successori spirituali del situazionismo",[1704] i meme possono essere intesi come l'equivalente culturale del gene: un meme di internet è infatti un'unità auto-replicante e mutagena che trasporta cultura e immaginario; come ha osservato Talan Memmott, "the meme is not simply an artifact, but a conduit through which cultural references are conducted. They present a framework for attitudes that must be shared, expressed, distributed, and put into circulation".[1705] Metodi espressivi nati dall'economia dell'attenzione della *networked culture*, i meme sono caratterizzati da formule retoriche dotate di grammatiche e stili facilmente riconoscibili; i formati più diffusi sono costituiti da immagini, fisse ("image macros") o in movimento (gif), sulla quali viene apposto un breve testo. La componente analogica (le immagini) e quella digitale (il testo) si compensano a vicenda in quanto, come ha osservato John McWhorter, la scrittura su internet è più vicina al parlato che allo scritto e il linguaggio dei meme è pertanto "a graphic form of speech rather than condensed, casual form of writing";[1706] in altri termini, i meme sono dei segni, "sono delle frasi lasciate a metà, delle battute da completare".[1707] Inoltre, come ha osservato Alessandro Lolli, il linguaggio del meme si fonda sull'ironia, che ha come caratteristica peculiare l'ambiguità, la quale mette in crisi la significazione univoca: "il meme è un sistema semiologico secondo, o terzo, perché sono multipli i riferimenti, dato che è sempre composto da un senso già dato";[1708] è dunque il processo di decodificazione stesso ciò che genera il riso.

È bene sottolineare, ancora una volta con Lolli, che i meme, a differenza dei classici contenuti virali, non mirano a riprodursi in modo identico, ma a reinventarsi:

> il meme [...] vive della creatività di chi lo prende in mano, di chi lo lavora e lo inserisce in contesti di volta in volta differenti. Per dirla hegelianamente, i viral hanno il senso in sé [...], i meme per sé. Oggetto cavo, forma da riempire, segno da declinare, il meme è essenzialmente linguistico.[1709]

più ridotti". Traduzione mia).

[1704] Alessandro Lolli, "Total Memification", *Prismo*, 23 giugno 2016 http://www.prismomag.com/total-memification/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1705] ("Il meme non è semplicemente un artefatto, ma un condotto attraverso il quale vengono diffusi riferimenti culturali. Essi forniscono una struttura per quegli atteggiamenti che devono essere condivisi, espressi, distribuiti e messi in circolazione".Traduzione mia). Talan Memmott, "Pedestrionics: Meme Culture, Alienation Capital, and Gestic Play", saggio presentato in occasione del Convegno della Electronic Literature Organization del 2014, "Hold the Light", Cfr. http://elmcip.net/critical-writing/pedestrionics-meme-culture-alienation-capital-and-gestic-play URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1706] ("Una forma grafica del parlato piuttosto che una forma condensata e informale dello scritto". Traduzione mia). Cfr. Aneeq Ejaz, "Are Internet Memes a New Form of Literature?", *Quilette*, 28 novembre 2016 https://quillette.com/2016/11/28/are-internet-memes-a-new-form-of-literature/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

[1707] Alessandro Lolli, "Total Memification", *cit*.

[1708] *Ibid*.

[1709] *Ibid*.

A essere messi in discussione dalle forme espressive "nate digitali" sono, ancora una volta, la nozione di testo inteso come unità finita e chiusa, il concetto di autorialità (i meme vengono generalmente realizzati in forma anonima e sono in ogni caso destinati all'anonimato), la necessità di un canone ("non è possibile canonizzare ciò che scorre continuamente: piuttosto un inventario dei 'meme' più efficaci, di quelli che, darwinianamente, sono stati capaci di adattarsi ed evolvere meglio")[1710] e la durata di un'opera nel tempo; citando nuovamente Lolli:

> il mondo dei meme è indiscutibilmente elitario. È richiesta una sensibilità dinamica, una revisione degli stilemi in continuo divenire. Ciò che distingue i memer da altre sottoculture [...] è una profonda consapevolezza di questa relatività, del "continuo divenire", dell'impermanenza del loro oggetto artistico che, per sua natura, è destinato a essergli sottratto. La creatività non sta in questo o quel meme, non esistono capolavori: c'è solo una semiosi continua che si sfida ogni volta a superarsi, a trovare la controlettura giusta al momento giusto.[1711]

I meme rappresentano dunque un eclatante esempio di riuso creativo di forme e materiali preesistenti. Come sappiamo, si tratta di una prassi tutt'altro che originale ma, con la digitalizzazione, come abbiamo già osservato, gli elementi da riutilizzare sono diventati decisamente più numerosi e più facilmente e immediatamente accessibili e reinseribili nel circuito. In rete siamo quindi in presenza di una economia circolare che però, a differenza di quella in atto nella realtà fisica, segnata da un regime di scarsità e dunque differenziata, è dettata al contrario da un regime di sovrabbondanza ed è infatti indifferenziata: per citare un passo del *Manifesto Avant-Pop* di Mark Amerika, "noi preleviamo da qualsiasi cosa abbiamo bisogno";[1712] questo vuol dire riutilizzare pezzi di codice, ma anche elementi grafici delle interfacce, software, piattaforme, frammenti e questi frammenti restano spesso riconoscibili e aggiungono quindi la loro carica semiotica e culturale all'opera che li riutilizza (si veda, a tal proposito, l'opera video *Reblogs or Context is the New Content* di Lorusso).[1713]

Per questo motivo non condivido il punto di vista di Kasey Silem Mohammad che, in *Sought Poems*,[1714] ha definito Google una "macina": dal mio punto di vista lo scrittore opera sì "una chirurgia invasiva su corpi pre-straziati", citando nuovamente Mohammad, ma questi corpi appaiono ancora riconoscibili (da cui la forza umoristica del remix); pertanto Google, e il web in generale, sono a mio avviso più simili a una sorta di apparato digerente, che scompone i corpi nei loro elementi essenziali in modo da renderli catalogabili e immediatamente disponibili. Interi immaginari, sotto forma di repertori, esistono oggi, pronti per essere ricombinati.

I meme sono appunto la dimostrazione che la validità di un "prodotto" non dipende da quante volte

[1710] Lello Voce, "Poesia in forma di meme", *cit*.
[1711] Alessandro Lolli, "Total Memification", *cit*.
[1712] Cfr. http://guide.supereva.it/cultura_avantpop/interventi/2010/04/il-manifesto-avant-pop-di-mark-amerika-in-italiano URL consultato il 15 ottobre 2019.
[1713] http://silviolorusso.com/work/reblogs-or-context-is-the-new-content/ URL consultato il 15 ottobre 2019.
[1714] Cfr. http://gammm.org/2007/02/18/kritik-ebook-sought-poems/ URL consultato il 15 ottobre 2019.

viene condiviso così com'è, ma da quanto riesce a evolversi pur restando riconoscibile, da quante volte cioè quel modello può essere esportato e utilizzato, una logica, come si vede, del tutto simile a quella dei programmatori; in definitiva, dalle variazioni significative che quel modello può generare.

4.5. Non-fun Games

Che il mercato, e quindi il fatturato, dei videogiochi abbia surclassato quello di cinema, letteratura e musica[1715] non deve stupire: in quanto nato digitale, il videogioco è il medium più congeniale per il *cell.f,* quello che meglio gli permette di esprimere il sé e la realtà (estesa) in cui vive. Esprimere non vuol dire solo rendere traducibile, ma anche sperimentare, testare i limiti e le opportunità, immaginare alternative; come ha affermato Ip Yuk-Yiu:

> i videogiochi sono artefatti che contribuiscono alla definizione di ciò che solitamente chiamiamo "realtà". Il videogioco non è una simulazione della realtà. […] Semmai, è una *realtà alternativa*, […] non una sorta di parallelo simbolico, ma un'estensione diretta della nostra realtà quotidiana, che rende possibile pratiche di esplorazione e manipolazione".[1716]

In oltre mezzo secolo di storia, il medium videoludico ha conseguito una maturità tale da raggiungere la profondità culturale ed espressiva di arti più antiche e consolidate, andando ben oltre l'intrattenimento *tout court*. Come ha osservato Sofia Abatangelo all'interno della generica etichetta "videogiochi" vi sono infatti

> opere che si trovano al confine tra il gioco e qualcos'altro, che può essere performance, saggio critico, installazione multimediale, viaggio emozionale o esperienza narrativa. Opere che mettono da parte l'obiettivo ludico, in alcuni casi annullandolo completamente, in altri mettendolo in secondo piano rispetto a un'intenzione comunicativa, alla creazione di senso. Opere che eccedono la dimensione digitale per espandersi in quella fisica, che giocano coi sensi e col corpo del giocatore. Opere diversissime tra loro, che hanno in comune la voglia di collocarsi ai margini del medium ed esplorarne le possibilità creative.[1717]

Allo stesso modo, Venerandi ha affermato:

> se oggi dovessi scegliere un medium per raccontare storie sceglierei un videogioco. Perché oggi il videogioco è un medium d'avanguardia, attinge in maniera sempre più consapevole da tutta la letteratura che c'è stata prima di lui e la rielabora utilizzando e formalizzando una serie di strumenti videoludici che diventano letteratura essi stessi. [...] Oggi il videogioco parla di delusione, di paura, di suicidio, di armonia, di amore, di rivoluzione politica, di droga, di prostituzione, di omosessualità, di libertà e lo fa con autonomia, competenza e completezza sempre maggiori.[1718]

[1715] Cfr. Federico Cella, "Videogiochi: quanto vale il mercato e a che età si comincia", *Corriere.it*, 26 settembre 2018 http://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/videogiochi-quanto-vale-mercato-che-eta-si-comincia/76e03e1e-c0ce-11e8-8c2f-234b69fe8a3d-va.shtml?refresh_ce-cp URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1716] Matteo Bittanti (a cura di), *Machinima. 32 conversazioni sull'arte del videogioco*, Concrete Press, San Francisco 2017, p. 66.

[1717] Sofia Abatangelo, "Speciale Game Happens 2017", *Everyeye*, 14 luglio 2017 http://www.everyeye.it/articoli/speciale-game-happens-2017-uno-sguardo-giochi-piu-interessanti-dell-evento-genova-34211.html URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1718] Francesco Faccioli, "Fabrizio Venerandi, poeta elettronico – Intervista", *Argonline*, 2 luglio 2019 http://www.argonline.it/fabrizio-venerandi-poeta-elettronico-intervista/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

Possiamo allora affermare, ancora con Venerandi, che tra letteratura e videogiochi vi sia un rapporto di reciproco scambio e arricchimento: se, da una parte, "il mondo dei videogiochi è ricchissimo di idee che faranno del gran bene alla letteratura",[1719] dall'altra la letteratura elettronica sta "permeando questo medium, facendolo diventare uno strumento adulto, maturo, sofisticato".[1720]

La scena videoludica italiana è ricchissima di realtà interessanti. Tuttavia, non è mia intenzione né riportare un elenco, operazione riduttiva e non il linea con la metodologia adottata in questa ricerca, né anche solo tentare un'analisi il più esaustiva possibile di ciascun'opera, non tanto per ragioni di tempo e spazio, quanto perché, a mio avviso, l'argomento richiederebbe punti di vista e competenze diversi e sarebbe pertanto più interessante, e rispettoso, che una ricerca del genere venisse condotta da più persone, inclusi i critici letterari, troppo spesso, e ingiustamente, lontani da queste tematiche. Mi concentrerò, quindi, su quattro casi che, a mio avviso, mettono in evidenza da una parte le potenzialità letterarie del medium videoludico, dall'altra alcune caratteristiche del panorama italiano.

We Are Müesli[1721] è un gruppo indipendente fondato a Milano nel 2013 da Claudia Molinari (visual designer) e Matteo Pozzi (scrittore). Le loro opere, otto in totale,[1722] più un progetto tuttora in corso,[1723] hanno ricevuto numerosi riconoscimenti in Italia e all'estero e sono state ospitate in diverse mostre. Il duo ha inoltre partecipato a un gran numero di conferenze italiane e internazionali, organizza workshop di *narrative game design* e fa parte di Contralto,[1724] collettivo di game designer fondato a Milano nel 2017 specializzato nella creazione di "inclusive, experimental, subversive and culturally relevant forms of play".[1725]

Due frasi riassumono bene la filosofia del duo: "la storia è una vera e propria miniera da cui i game designer possono attingere" e "la storia è controversa: perché non realizzare giochi che non lo siano?"[1726] I We Are Müesli utilizzano infatti il gioco per esprimere uno storytelling non

[1719] Fabrizio Venerandi, "Una recensione alle 'poesie elettroniche'", *Quintadicopertina*, 7 febbraio 2019 http://www.quintadicopertina.com/fabriziovenerandi/?p=1204 URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1720] Francesco Faccioli, *op. cit.*

[1721] http://www.wearemuesli.it/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1722] Oltre alle due opere qui riportate, ricordiamo: *Uncoding Leonardo* (2014), dieci mini-giochi interattivi basati sulle opere di Leonardo da Vinci (http://www.wearemuesli.it/#/leonardo/); *We'll meet again* (2015), puzzle novel cooperativa asincrona focalizzata sulla comunicazione verbale (http://www.wearemuesli.it/#/wma/); *The Great Palermo* (2016), ballata interattiva che celebra il folklore della città siciliana (http://www.wearemuesli.it/#/palermo/); *Venti Mesi* (2016), docu-game composto da venti storie che raccontano, da altrettanti punti di vista, episodi della resistenza e della liberazione italiana (http://www.wearemuesli.it/#/ventimesi/). URL consultati il 23 luglio 2019.

[1723] Realizzato in collaborazione con archivi, biblioteche, centri culturali e diverse altre istituzioni e supportato dal bando IC-Innovazione Culturale della Fondazione Cariplo, il progetto, chiamato "Dewery Rooms", seguirà la formula degli *escape games* (giochi in cui è necessario risolvere enigmi per svelare la storia entro un certo limite di tempo) culturali e comprenderà diversi formati (giochi da tavolo, videogiochi ed escape room fisiche) al fine di proporre "esperienze di gioco uniche, immersive, e ad alto contenuto narrativo su tematiche letterarie, giornalistiche, storiche, artistiche e di attualità". Secondo gli ideatori, infatti, gli escape game consentono ai fruitori non tanto di imparare, ma di vivere la storia, l'arte e la cultura. Cfr. http://www.wearemuesli.it/#/dewey/ URL consultato il 23 luglio 2019.

[1724] http://gamecollective.it/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1725] ("Forme di gioco inclusive, sperimentali, sovversive e culturalmente rilevanti". Traduzione mia). *Ibid*.

[1726] Frasi pronunciate nel saggio "Reloading History through Narrative Games" esposto in occasione del Festival "Game Happens!" di Genova del 2016. Il video integrale dell'intervento è disponibile all'indirizzo http://www.youtube.com/watch?v=L5eM56tddHs URL consultato il 17 ottobre 2019.

convenzionale, caratterizzato da un approccio cross-disciplinare: i loro narrative game affrontano tematiche culturali, sociali, politiche, letterarie e artistiche e ogni elemento, dalla grafica alla caratterizzazione dei personaggi, dai dialoghi alla trama, è frutto di approfondite ricerche.

Ciò risulta evidente già dalla loro prima opera, *Cave! Cave! Deus Videt*[1727] (2013),visual novel realizzata con il software Ren'Py in occasione del concorso Bosch Art Game.

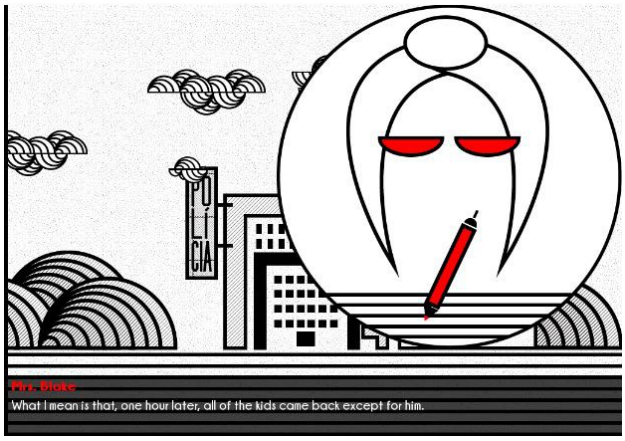


Illustrazione 102: We Are Müesli, Cave! Cave! Deus Videt. La professoressa Blake denuncia la scomparsa di un alunno

Illustrazione 101: We Are Müesli, Cave! Cave! Deus Videt. Indagini sulla scomparsa dell'alunno

Illustrazione 103: We Are Müesli, Cave! Cave! Deus Videt. Interfaccia di esplorazione del trittico di Bosch

Illustrazione 104: We Are Müesli, Cave! Cave! Deus Videt. Scelte multiple

Il racconto si propone di far conoscere il pittore olandese Hieronymus Bosch; tuttavia riesce a non essere didascalico grazie a diverse strategie: la formula CYOA (scelte multiple, struttura ad albero), che consente di dosare la quantità di nozioni e stimola l'immedesimazione e il coinvolgimento del lettore; una grafica curata ed estremamente moderna; dialoghi brevi e ben scritti; la scelta del genere *noir* (il racconto si apre infatti con una misteriosa voce che richiede al lettore l'autorizzazione a sottoporsi a quello che si scoprirà essere un test di Rorschach, seguita dalla denuncia di una professoressa della scomparsa di un alunno durante una visita guidata al museo d'arte di Lisbona); il dialogo tra presente e passato, espresso attraverso il parallelismo tra

[1727] http://www.wearemuesli.it/#/cave/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

Sant'Antonio, protagonista del celebre trittico di Bosch e un nerd diciassettenne (l'alunno scomparso) che dovrà esplorare la sua psiche, e il lettore con lui; l'equilibrio tra citazioni colte e pop (*Matrix*, *Star Wars*); musica ed effetti sonori coinvolgenti. Particolarmente efficace è inoltre l'interfaccia utilizzata per la sezione in cui il lettore, che in quella occasione impersona il diciassettenne, è chiamato a individuare le allegorie dei sette peccati capitali presenti nel trittico di Bosch, servendosi di un fascio di luce, di pulsanti per lo *zoom in* e lo *zoom out* e di suggerimenti audio prodotti dalle allegorie stesse (*Ill. 103*). Queste strategie stimolano l'attenzione e la curiosità del lettore e consentono di ispezionare in modo dettagliato il dipinto, operazione quest'ultima raramente possibile all'interno di un museo.

Un'altra opera particolarmente interessante è *Wheels of Aurelia*[1728] (2015), Interactive Fiction multi-piattaforma scritta in Unity, nata dalla collaborazione tra We Are Müesli (storia e dialoghi) e Santa Ragione (programmazione), studio di produzione indipendente fondato dal noto sviluppatore Pietro Righi Riva e da Nicolò Tedeschi nel 2010 a Milano, anch'esso parte del collettivo Contralto.

Già conosciuti e apprezzati in Italia e all'estero per il gioco da tavolo *Escape From The Aliens In Outer Space*[1729] (2010) e per i videogiochi *Fotonica*[1730] (2011) e *MirrorMoon EP*[1731] (2013), i Santa Ragione si contraddistinguono per un approccio sperimentale nei confronti dei "playable media",[1732] che mira a suscitare reazioni significative e a stimolare la capacità interpretativa dei fruitori.

Illustrazione 105: Wheels of Aurelia. Gestione dei dialoghi (barra/cronometro)

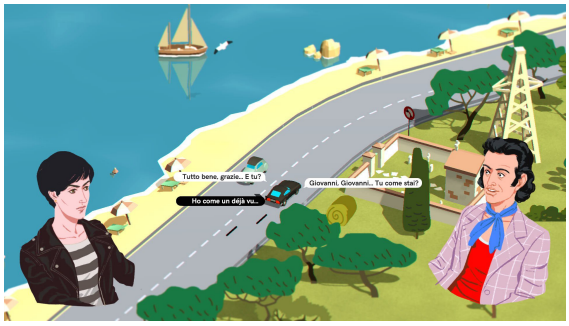


Illustrazione 106: Wheels of Aurelia. Gestione dei dialoghi (selezione)

Wheels of Aurelia, il loro primo gioco narrativo, si contraddistingue per le tematiche e per l'originale combinazione di due generi: i giochi di guida e le visual novel; l'opera è difatti definita "narrative road trip game".[1733] Il lettore è chiamato a pilotare l'automobile della protagonista, Lella, una ragazza cresciuta ai Parioli, che ha vissuto in prima persona le turbolenze socio-politiche degli anni di piombo (l'opera è ambientata nel 1978) e che sta scappando di casa percorrendo la famosa

[1728] http://wheelsofaurelia.com/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1729] http://www.eftaios.com/ (URL consultato il 17 ottobre 2019). Nominato al prestigioso Diana Jones Award for Excellence in Gaming, *Escape From The Aliens In Outer Space* è stato distribuito in oltre quindici paesi.

[1730] http://www.fotonica-game.com/ (URL consultato il 17 ottobre 2019). *Fotonica* è un one-button first-person runner caratterizzato da ritmi sostenuti, da una grafica geometrica astratta low-poly e da una colonna sonora minimale. È stato esposto alla LIV edizione della Biennale di Venezia del 2011.

[1731] http://www.mirrormoongame.com/ (URL consultato il 17 ottobre 2019). Premiato all'Independent Games Festival per la sua portata innovativa, *MirrorMoon EP* offre ai giocatori la possibilità di esplorare centinaia di pianeti, ciascuno contenente artefatti, edifici ed enigmi.

[1732] http://www.santaragione.com/press/index.php

[1733] Cfr. http://wheelsofaurelia.com/

via Aurelia. Il personaggio è molto ben definito e anticonvenzionale: femminista militante di sinistra, Lella odia la televisione e la società borghese, ama i motori e il Sessantotto francese, è sarcastica, cinica, ma anche aperta al confronto.

La caratterizzazione approfondita del personaggio è necessaria in quanto sono proprio le sue scelte, affidate al giocatore, a condurre a uno dei sedici finali previsti dagli autori. Lo sviluppo narrativo dipende infatti dalle strade prese dal lettore, sia letteralmente, sia metaforicamente: contemporaneamente alla guida, la cui performance influisce nello sviluppo narrativo, il giocatore è difatti chiamato a gestire i dialoghi della protagonista e, a volte, dei numerosi personaggi che si incontrano per strada, selezionando un'opzione tra quelle disponibili (*Ill. 106*); qualora il lettore non effettui alcuna scelta, i personaggi restano in silenzio. I dialoghi appaiono sotto forma di vignette dotate di una barra che funge da cronometro (*Ill. 105*) che divide la selezione dall'esecuzione e che si resetta a ogni nuova scelta; in questo modo, il giocatore può gestire al meglio il tempo di lettura. Questa meccanica manifesta chiaramente l'intento del gioco, che mira a focalizzare l'attenzione non tanto sulla guida, che difatti non presenta molte difficoltà,[1734] quanto sulle storie messe in moto dagli eccentrici autostoppisti che si deciderà di ospitare a bordo (tra cui un prete, un ex-pilota, un fascista, un giornalista investigativo, un fanatico di ufo, una hippy e un tifoso di calcio), che illustrano con fedeltà i temi caldi degli anni Settanta italiani, dalla legge sull'aborto al rapimento di Aldo Moro, dalle vicende sportive alla morte di Pier Paolo Pasolini.

Il lavoro di ricerca storica emerge non solo dai dialoghi, ma anche dalla piacevole colonna sonora, composta da brani moderni che riprendono le sonorità di fine anni Settanta, e dall'interessante veste grafica in 3D low-poly, che ricalca lo stile dei fumetti italiani dell'epoca e suggerisce, piuttosto che rappresentare realisticamente, i luoghi, che risultano tuttavia facilmente riconoscibili grazie all'inserimento di elementi simbolici e ai richiami presenti nei dialoghi. Astuta appare inoltre la scelta di condensare ogni sessione a un massimo di venti minuti: in tal modo, il lettore è incentivato a provare combinazioni sempre diverse.

Al di là di piccole imperfezioni (alcuni dialoghi appaiono guidati e didascalici e alcune svolte narrative sembrano eccessivamente arbitrarie), *Wheels of Aurelia* è interessante per una serie di motivi: affronta un periodo storico raramente esplorato in un videogame e poco conosciuto all'estero (è opportuno sottolineare che, dal gioco, è possibile accedere a Wheelspedia, un database che spiega i riferimenti politici e culturali); incentiva ulteriori ricerche, confuta la percezione stereotipica di un'Italia idilliaca e riesce nell'intento di catturare la sensazione di guida automatica che è alla base delle conversazioni di viaggio, rendendo bilanciata e naturale la combinazione tra guidare e leggere.

Altrettanto non convenzionale, ma più introspettivo, l'approccio di Maggese, gruppo indipendente fondato nel 2016 da Dario D'Ambra, Giorgio Carlino e Nina Kiel.

[1734] Il giocatore può infatti sterzare a destra e sinistra, accelerare e frenare. Un eventuale impatto con altri veicoli causa soltanto un breve e leggero sballottamento. In alcune fasi di gioco, il lettore può scegliere di partecipare a competizioni e inseguimenti, ma questi eventi sono sempre funzionali alla storia e mai fini a se stessi.

Le loro opere[1735] sono caratterizzate da una durata breve, da una grafica molto curata e suggestiva, da riferimenti artistici e letterari e, soprattutto, dalla volontà di condurre il giocatore al di fuori della propria comfort zone: Maggese si propone infatti di "experiment with the almost uncultivated land of non-fun games. We want to grow meaningful narrative experiences that go beyond fun and cover the emotional spectrum of quality entertainment media".[1736]

Nella Interactive Fiction *Don't Make Love*[1737] (2016), ad esempio, al giocatore spetta il difficile compito di decidere le sorti di una coppia di mantidi religiose, scissa tra la volontà di prolungare la propria relazione e l'istinto di accoppiamento.

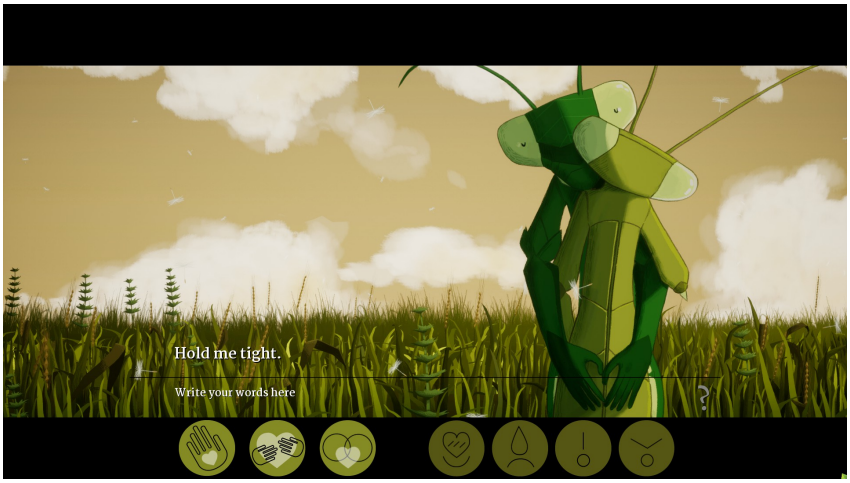


Illustrazione 107: Maggese, Don't Make Love

L'effetto di straniamento deriva dall'adozione di un punto di vista insolito e risulta rafforzato dalla possibilità concessa al giocatore di scegliere quale dei due componenti della coppia interpretare. La musica, le inquadrature e la modalità di interazione, che comprendono sia la selezione di azioni preimpostate quali baciare, accarezzare e abbracciare, indicate dalle relative icone (*Ill. 107*), sia l'immissione di testo *ex novo* (il programma è infatti in grado di adattarsi in tempo reale agli input del giocatore, come un *chatbot*), contribuiscono ad accrescere il coinvolgimento del lettore.

Nelle opere di Maggese non c'è mai un percorso giusto o sbagliato e raramente al giocatore viene spiegato cosa fare: l'obiettivo non è conquistare un punteggio alto, ma accrescere la consapevolezza che si ha di sé e del mondo, affrontando ciò da cui solitamente si preferisce fuggire.

Brevi, ma di tutt'altro tono i giochi in Flash realizzati dal già citato Pedercini, uno dei maggiori scrittori elettronici italiani, considerato un punto di riferimento a livello mondiale, da diversi anni

[1735] Ricordiamo: *A Ghost in The Static* (2016), gioco narrativo non lineare ambientato in un universo parallelo in cui il lettore deve decidere le battute sia del protagonista che dei personaggi non-giocanti (http://www.maggese-games.com/game/a-ghost-in-the-static); *In Her Spirit* (2016), un percorso prima di tutto interiore alla scoperta della violenza che, più o meno inconsciamente, generiamo quotidianamente (htt://www.maggese-games.com/game/in-her-spirit); *You Can't Go Back* (2016), un invito ad andare oltre l'alienazione e l'egoismo (http://www.maggese-games.com/game/you-can-t-go-back); *The Fractures in Your Mind* (2018), riflessione sulla frammentazione e banalizzazione del sé determinata da un utilizzo scorretto dei social network (http://maggese.itch.io/the-fractures-in-your-mind). URL consultati il 23 luglio 2019.

[1736] ("Sperimentare con il territorio poco battuto dei giochi non divertenti. Vogliamo realizzare esperienze narrative significative che vadano oltre il divertimento e coprano lo spettro emotivo dei media di intrattenimento di qualità". Traduzione mia). http://www.maggese-games.com/page/about URL consultato il 23 luglio 2019.

[1737] http://www.maggese-games.com/game/don-t-make-love URL consultato il 23 luglio 2019.

docente di Experimental Game Design presso la School of Art della Carnegie Mellon University. Con il collettivo di "radical game design" La Molleindustria, da lui fondato a Milano nel 2003, ha realizzato decine di opere che contrappongono una grafica minimale e meccaniche decisamente accessibili a una veemente denuncia politica, sociale e ambientalista in grado di scuotere le coscienze, nella convinzione che non esistano videogiochi neutrali, in quanto "ogni video game - come ogni prodotto culturale - rispecchia la visione del mondo, le convinzioni e le ideologie dei propri autori. Ogni videogame è intimamente politico".[1738]

Ascrivibile alla pratica del *culture jamming* o guerriglia semiotica, Molleindustria intende essere un progetto di "riappropriazione del videogame",[1739] considerato un medium particolarmente efficace per la comprensione del funzionamento di sistemi complessi, data la sua natura sistemica e dinamica. Le loro opere, dagli autori stessi definite "artisanal remedies to the idiocy of mainstream entertainment in the form of free, short-form, online games",[1740] spaziano dalla simulazione satirica dei modelli economici imposti dal capitalismo (*The McDonald's Videogame*,[1741] *Oiligarchy*[1742]) alla denuncia dell'alienazione e di altri effetti tossici del lavoro (*Everyday The Same Dream*,[1743] *Tuboflex*,[1744] *Unmanned*[1745]), da pseudo-giochi politicamente scorretti (*Orgasm Simulator*)[1746] a teorie giocabili (*Free Culture Game*,[1747] *Leaky World*,[1748] Lichenia[1749]).

Provocatorie, dissacranti, argute, le opere militanti di Molleindustria sono state più volte contestate e soggette a censura: ad esempio, *Phone Story*,[1750] un mini-gioco in forma di app che denuncia gli effetti dannosi sulle persone e sull'ambiente provocati dalla produzione degli smartphone (dalle condizioni degli estrattori di coltan in Congo ai suicidi dei lavoratori cinesi, dall'e-waste in Pakistan al consumismo spinto occidentale, passando per l'obsolescenza programmata) e che quindi utilizza il dispositivo per criticare il dispositivo stesso, è stato bandito dopo soli quattro giorni dall'App Store di Apple. Molto discusse anche le opere a tema religioso: *Operazione: Pretofilia*[1751] (2007), feroce denuncia dell'omertà e della corruzione impiegate per contenere lo scandalo dei preti pedofili, fu temporaneamente rimosso dagli stessi programmatori dopo un'interrogazione parlamentare, così come fu censurato il picchiaduro *Faith Fighter*,[1752] in cui a sfidarsi erano le

[1738] Paolo Pedercini, "Radical Game Design", *Molleindustria*, febbraio 2006 http://molleindustria.org/it/radical-game-design/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1739] Affermazione contenuta nello *showreel* del 2010, visibile all'indirizzo: http://vimeo.com/3055090 URL consultato il 23 luglio 2019.
[1740] ("Rimedi artigianali contro l'idiozia dell'intrattenimento mainstream sotto forma di giochi online brevi e gratuiti". Traduzione mia). Molleindustria, "About", *Molleindustria*, s.d. http://www.molleindustria.org/blog/about/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1741] http://molleindustria.org/mcdonalds/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1742] http://molleindustria.org/en/oiligarchy/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1743] http://molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1744] http://molleindustria.org/it/tuboflex/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1745] http://unmanned.molleindustria.org/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1746] http://molleindustria.org/en/orgasm-simulator/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1747] http://molleindustria.org/it/freeculturegame/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1748] http://molleindustria.org/leakyworld/leakyworld.html URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1749] http://molleindustria.org/lichenia/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1750] http://www.phonestory.org/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1751] http://molleindustria.org/it/operazione-pretofilia/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1752] http://molleindustria.org/it/faith-fighter/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

divinità e i profeti antichi e moderni. Tra le opere che affrontano tematiche religiose, particolarmente interessanti dal punto di vista letterario sono *Run, Jesus Run!*[1753] (2010) e *Papa Parolibero*[1754] (2004).

Illustrazione 109: Molleindustria, Run, Jesus Run!

Illustrazione 108: Molleindustria, Papa Parolibero

Run, Jesus Run o *The 10 second gospel*, è un platform con grafica a 8 bit che riassume la vita di Gesù, impersonato dal giocatore, in soli dieci secondi, narrandone gli episodi come fossero i livelli di un gioco a punteggio. In *Papa Parolibero*, invece, il giocatore è chiamato a comporre messaggi surreali selezionando delle parole estratte dai discorsi realmente pronunciati da Papa Giovanni Paolo II, la cui voce è inoltre utilizzata per leggere il testo elaborato dai giocatori. Attraverso questa sorta di generatore automatico di discorsi, le difficoltà di pronuncia e di eloquio del papa polacco hanno rappresentato un pretesto per una più generale satira sulla retorica utilizzata dai poteri forti, volta a dimostrare, provocatoriamente, quanto possa essere facile "dire cose edificanti e di grande impatto". I messaggi più originali realizzati con *Papa Parolibero* sono stati premiati simbolicamente all'interno del "Papa Contest", un concorso durato quattro anni, e sono ancora oggi leggibili sul sito web di Molleindustria.[1755]

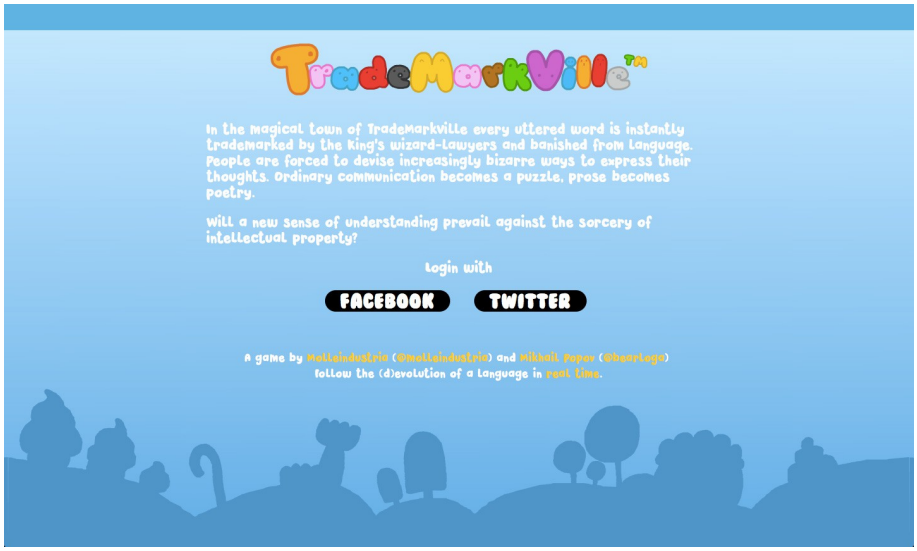


Illustrazione 110: Molleindustria, TradeMarkVille(TM). Schermata iniziale

[1753] http://molleindustria.org/runjesusrun/run_jesus_run.html URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1754] http://molleindustria.org/it/papa-parolibero/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1755] *Ibid.*

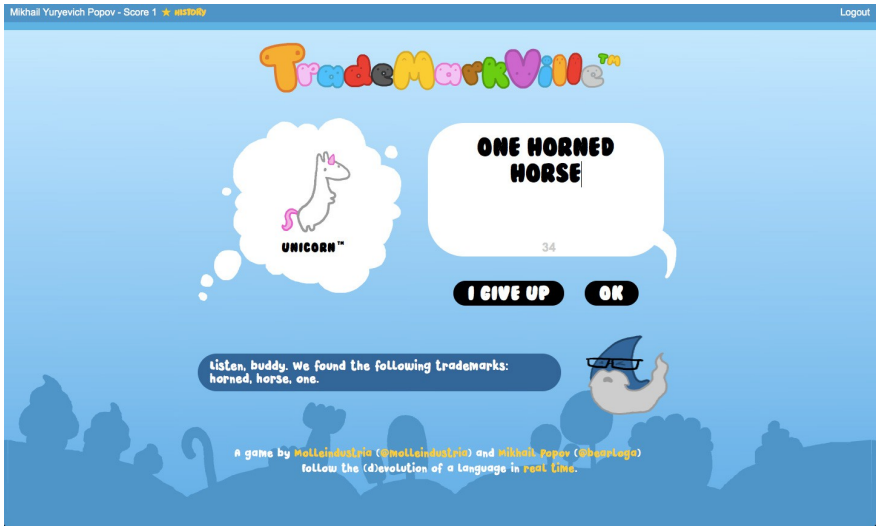


Illustrazione 111: Molleindustria, TradeMarkVille(TM). Sessione di gioco

Anche in *TradeMarkVille(TM)*[1756] il linguaggio verbale è stato utilizzato per fini satirici; a essere denunciata in quel caso è l'appropriazione, da parte delle aziende, di parti del linguaggio stesso attraverso il meccanismo dei marchi registrati: essendo ogni parola inutilizzabile perché divenuta proprietà privata, il giocatore dovrà elaborare modi alternativi per esprimere i propri pensieri. L'opera è dunque al tempo stesso denuncia del colonialismo culturale e celebrazione della potenza del linguaggio, della creatività e dei vincoli in grado di incentivarla ("ordinary communication becomes a puzzle, prose becomes poetry").

In tempi più recenti, gli sviluppatori si sono concentrati meno sulla satira e più sull'esplorazione di forme originali di gameplay, realizzando ad esempio music videogame interattivi (*Inside a Dead Skyscraper*),[1757] saggi visivi ipertestuali basati sull'associazione libera veicolata dai colori (*The Meaning of Colors*)[1758] e game poems (*A Prison Strike*).[1759]

Un'attenzione particolare merita *Ergon/Logos.*[1760] Realizzata in sole venti ore in occasione dell'Experimental Gameplay Project[1761] del 2009, dal tema "bare minimum" (minimo indispensabile), e ripubblicata nel 2013 in una nuova versione, l'opera è descritta dagli autori come

> a fast paced interactive storytelling piece that tries to be a meta-platform game based on the stream of consciousness of an egodystonic homosexual hero, but it fails miserably and becomes a piece of non-linear kinetic visual poetry written by a teenager obsessed with post-structuralist French philosophy.[1762]

Ergon/Logos è infatti costituita da due parti, precedute da un'introduzione e da un tutorial.

[1756] http://tmville.com/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1757] http://molleindustria.org/dead_skyscraper/game.html URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1758] http://www.molleindustria.org/blog/the-meaning-of-colors/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1759] http://www.molleindustria.org/blog/a-prison-strike/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1760] http://www.molleindustria.org/ergon_logos/ergon_logos.html URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1761] http://experimentalgameplay.com/ URL consultato il 17 ottobre 2019.
[1762] ("Un'opera narrativa interattiva e frenetica che prova a essere un meta-gioco platform basato sul flusso di coscienza di un eroe omosessuale edonistico, ma fallisce miseramente, finendo per diventare una poesia visiva cinetica non lineare scritta da un adolescente ossessionato dalla filosofia post-strutturalista francese". Traduzione mia). http://www.molleindustria.org/node/283/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

Illustrazione 112: Molleindustria, Ergon/Logos. Introduzione

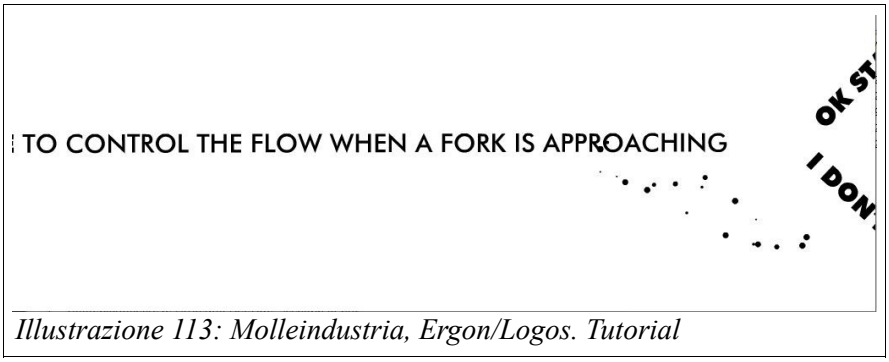


Illustrazione 113: Molleindustria, Ergon/Logos. Tutorial

L'introduzione contiene informazioni paratestuali quali il titolo, il sottotitolo ("an unidentified game object") e i nomi degli autori (Molleindustria e Melissa St. Pierre, autrice della musica) ed è l'unica sezione che è possibile saltare nelle successive fruizioni, premendo la barra spaziatrice.

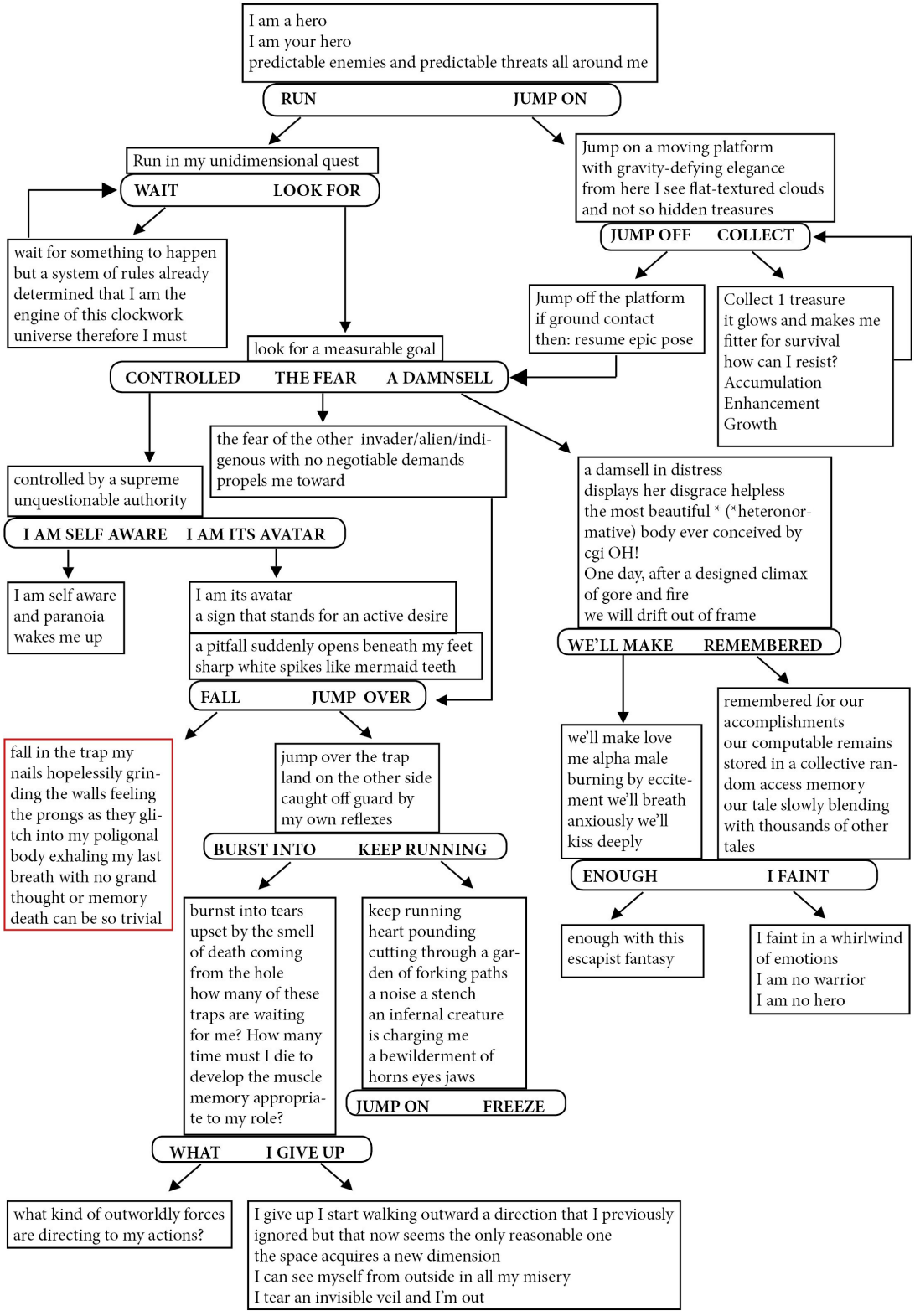
Il tutorial si compone di una frase, "press space to control the flow when a fork is approaching" (premere la barra spaziatrice per controllare il flusso in concomitanza di una biforcazione), che scorre da sinistra a destra, ed è immediatamente seguita da due frasi che si biforcano, "ok start playing" e "I don't understand". Quest'ultima opzione, che si attiva anche in caso di mancata interazione, comporta la riproduzione della frase esplicativa, che apparirà in loop finché il lettore non selezionerà l'altra opzione, che avvierà, dopo una dissolvenza in uscita e in entrata, la prima parte dell'opera vera e propria. Se, dunque, in apparenza *Ergon/Logos* può risultare simile alle poesie animate degli YHCHI, se ne discosta proprio in virtù dell'interattività.

Osserviamo inoltre che il lettore è chiamato a mettere in pratica immediatamente le istruzioni ricevute (direzionare la scia di cerchi verso il percorso desiderato, entro pochi secondi, premendo la barra spaziatrice), secondo la prassi del *learning by doing* solitamente utilizzata in ambito ludico.

Come anticipato dalla descrizione degli autori, nella prima parte dell'opera il lettore è chiamato a interpretare l'eroe di un platform game. L'interfaccia usuale, composta da una simulazione di un mondo più o meno realistico, è qui sostituita da uno sfondo completamente nero sul quale scorrono esclusivamente dei testi bianchi nello stesso, leggibile font senza grazie utilizzato per il paratesto, accompagnati da una musica strumentale adrenalinica.

Illustrazione 114: Molleindustria, Ergon/Logos. Prima parte (estratti)

In base alle scelte effettuate dal lettore, la durata di questa sezione potrà variare da circa un minuto a poco meno di tre. Il contenuto e la struttura di questa prima parte sono riportati nello schema seguente (*Ill. 115*); i riquadri in rosso indicano la modifica del colore dello sfondo, da nero a rosso appunto.


I am a hero
I am your hero
predictable enemies and predictable threats all around me
RUN
JUMP ON
Run in my unidimensional quest
WAIT
LOOK FOR
wait for something to happen
but a system of rules already
determined that I am the
engine of this clockwork
universe therefore I must
look for a measurable goal
Jump on a moving platform
with gravity-defying elegance
from here I see flat-textured clouds
and not so hidden treasures
JUMP OFF
COLLECT
Jump off the platform
if ground contact
then: resume epic pose
Collect 1 treasure
it glows and makes me
fitter for survival
how can I resist?
Accumulation
Enhancement
Growth
CONTROLLED
THE FEAR
A DAMNSELL
controlled by a supreme
unquestionable authority
the fear of the other invader/alien/indi-
genous with no negotiable demands
propels me toward
a damsell in distress
displays her disgrace helpless
the most beautiful * (*heteronor-
mative) body ever conceived by
cgi OH!
One day, after a designed climax
of gore and fire
we will drift out of frame
I AM SELF AWARE
I AM ITS AVATAR
I am self aware
and paranoia
wakes me up
I am its avatar
a sign that stands for an active desire
a pitfall suddenly opens beneath my feet
sharp white spikes like mermaid teeth
WE'LL MAKE
REMEMBERED
FALL
JUMP OVER
fall in the trap my
nails hopelessily grin-
ding the walls feeling
the prongs as they gli-
tch into my poligonal
body exhaling my last
breath with no grand
thought or memory
death can be so trivial
jump over the trap
land on the other side
caught off guard by
my own reflexes
we'll make love
me alpha male
burning by eccite-
ment we'll breath
anxiously we'll
kiss deeply
remembered for our
accomplishments
our computable remains
stored in a collective ran-
dom access memory
our tale slowly blending
with thousands of other
tales
BURST INTO
KEEP RUNNING
ENOUGH
I FAINT
burnst into tears
upset by the smell
of death coming
from the hole
how many of these
traps are waiting
for me? How many
time must I die to
develop the muscle
memory appropria-
te to my role?
keep running
heart pounding
cutting through a gar-
den of forking paths
a noise a stench
an infernal creature
is charging me
a bewilderment of
horns eyes jaws
enough with this
escapist fantasy
I faint in a whirlwind
of emotions
I am no warrior
I am no hero
JUMP ON
FREEZE
WHAT
I GIVE UP
what kind of outworldly forces
are directing to my actions?
I give up I start walking outward a direction that I previously
ignored but that now seems the only reasonable one
the space acquires a new dimension
I can see myself from outside in all my misery
I tear an invisible veil and I'm out

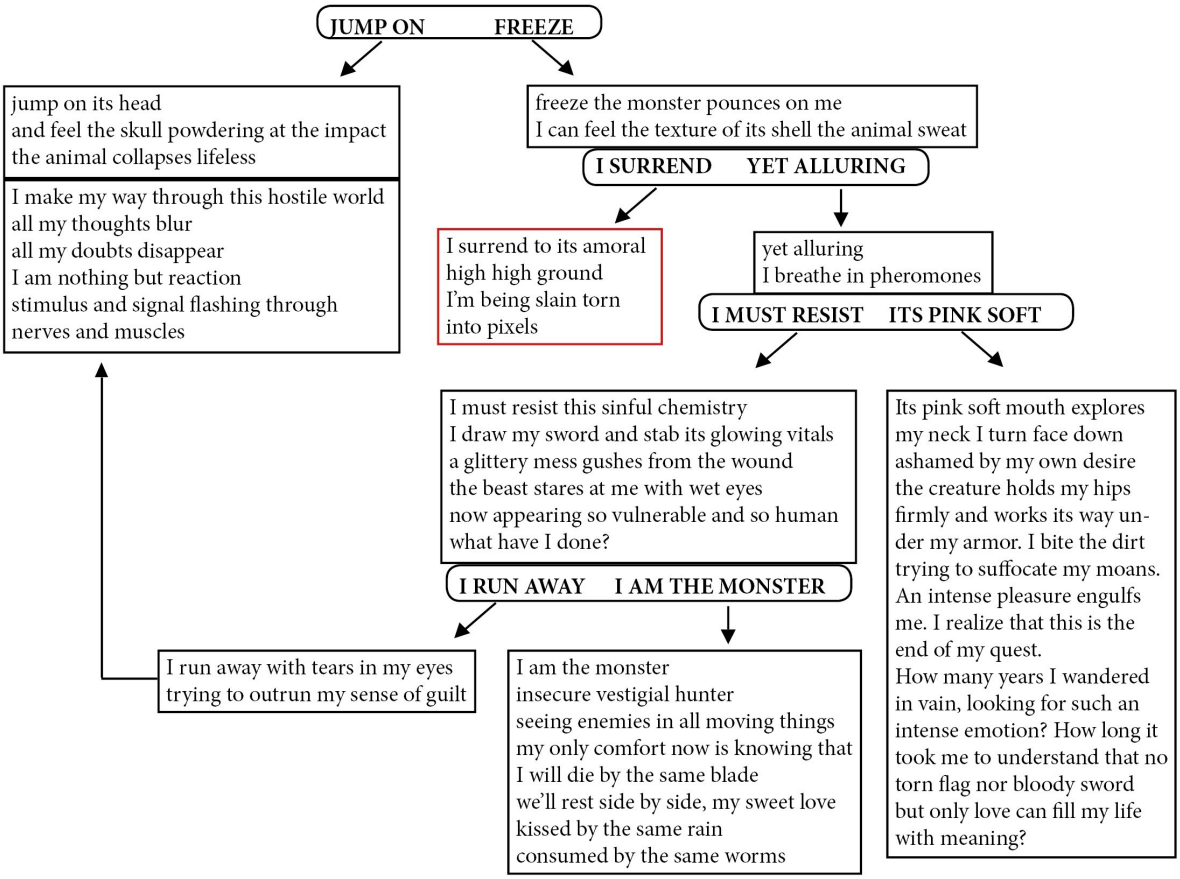


Illustrazione 115: Molleindustria, Ergon/Logos. Prima parte (schema)

Come si può notare, al centro dell'opera vi è una decisa denuncia delle ideologie veicolate dai videogiochi mainstream, quali l'accumulazione di beni materiali, l'eteronormatività, il maschilismo, la perfezione fisica, l'antropocentrismo, il suprematismo e la paura del diverso. Emblematiche, a tal proposito, le parole di Pedercini:

> perché super Mario è un idraulico? Lo si è mai visto aggiustare un tubo? Non si troverebbe meglio nei panni di di un rampante broker di Wall Street, un arrampicatore sociale che aggredisce ogni creatura che, volente o nolente, si ritrovi sulla sua strada? La sua eterna insoddisfazione, il suo continuo correre per piattaforme, la sistematicità con cui liquida gli avversari non può che risultarci sospetta. Nella tipica struttura a livelli dei giochi arcade possiamo ritrovare alcuni importanti caratteri dello yuppismo: l'obbiettivo è raggiungibile solo tramite successi parziali rappresentati da livelli rigidamente sequenziali. L'aggressione, l'individualismo e l'accumulazione fine a se stessa (di punti) è sempre all'ordine del giorno. E' la miopia liberista, il mezzo che diventa fine, la carriera, il sogno degli anni '80.[1763]

Il PC si esprime in prima persona e, fin dall'inizio, chiama in causa il lettore ("I am your hero"), sottolineandone la complicità nei confronti del sistema; il messaggio risulta particolarmente

[1763] Paolo Pedercini, "Radical Game Design", *cit*.

incisivo, inoltre, grazie all'antropomorfismo e al parallelismo tra struttura e contenuto: la finta libertà di cui è dotato il personaggio, il quale è consapevole di essere controllato da un'autorità indiscutibile che ha pre-programmato ogni aspetto di sé e del suo mondo, si riflette nella scelta del formato ad albero, che conferisce al lettore una libertà di movimento illusoria come quella del personaggio, sottolineata, in questo caso, dall'insistito ricorso al loop, emblema della ripetitività. Come in tutte le opere di Molleindustria, anche qui la critica non vuole essere esclusivamente distruttiva: come si evince dallo schema, infatti, solo alcuni percorsi, quelli nei quali il lettore aderisce al modello convenzionale imposto dall'autore, portano a cicli ripetitivi o a morti dolorose o "banali"; altri invece, come nelle avventure testuali, appaiono "vincenti", non perché consentono di avanzare nella storia (qualsiasi sia il percorso scelto, infatti, conduce in ogni caso alla seconda parte dell'opera), ma perché soddisfano il desiderio del personaggio di attribuire a se stesso e alla sua vita un senso che non sia "computable" o "measurable", né imposto da qualcun altro (gli unici percorsi "vincenti", infatti, sono quello in cui il personaggio assume così tanta consapevolezza di sé da osservare l'intera struttura dall'alto, quello in cui realizza di essere egli stesso un mostro, in quanto annientatore di tutto ciò che è altro da lui e quello in cui asseconda il suo orientamento sessuale non conforme).

Il passaggio alla seconda e ultima parte dell'opera è segnalato, nuovamente, da una dissolvenza in uscita e in entrata. Come anticipato dalla descrizione degli autori, questa sezione assume le forme di una poesia visiva animata non lineare.

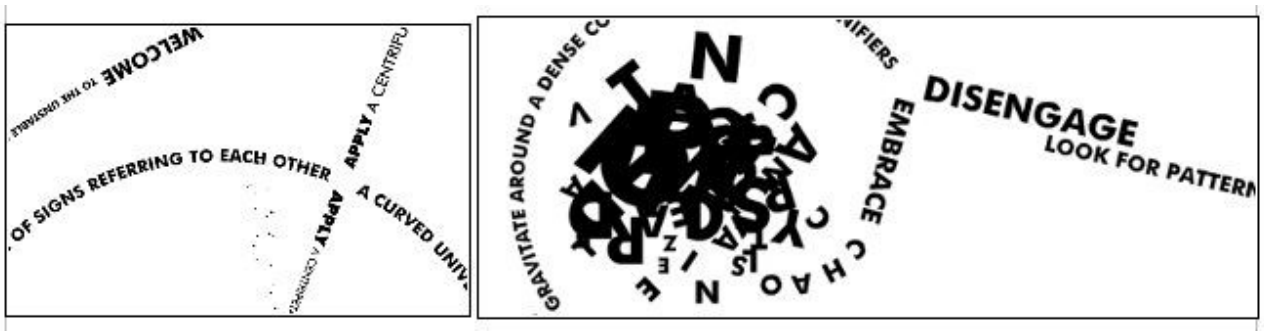


Illustrazione 116: Molleindustria, Ergon/Logos. Seconda parte (estratti)

Per il contenuto e la struttura si rimanda allo schema seguente (*Ill. 117*).

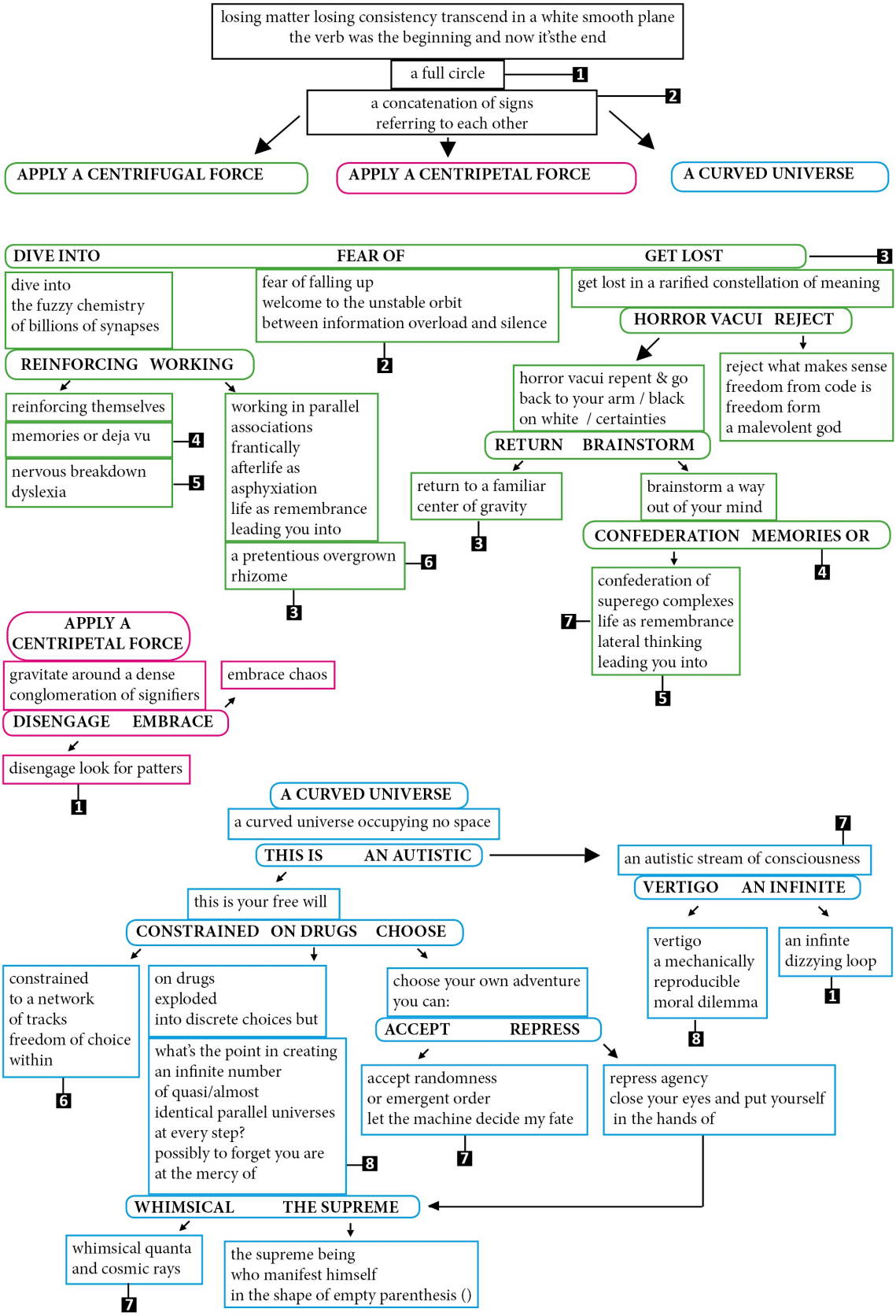


Illustrazione 117: Molleindustria, Ergon/Logos. Seconda parte (schema)

Ancora una volta, vi è equivalenza tra forma e contenuto: il riferimento alla trascendenza e al "white smooth plane", ad esempio, è riflesso dalla grafica, speculare rispetto alla sezione precedente, composta da caratteri neri su uno sfondo completamente bianco, mentre la ripetitività, che rende il soggetto così simile alle macchine, è resa evidente dall'insistito ricorso all'anafora. Allo stesso modo, la struttura è effettivamente "a pretentious overgrown rhizome", una rete di rimandi che imprigiona il lettore in un circuito "autistico" perché progettato non più per trovare una propria dimensione, ma per perderla ("get lost in a rarified constellation of meaning"), abbandonando totalmente la propria comfort zone (da cui il disorientamento o senso di "vertigine"), comprendendo la casualità ("accept randomness or emergent order") e "reject what makes sense".

Se prima il libero arbitrio sembrava possibile, il passaggio dal gioco alla poesia rende evidente che, in realtà, quella libertà non poteva che essere momentanea e illusoria, in quanto anch'essa inserita in un piano progettato da qualcun altro, un "dio malvagio" o "essere supremo che si manifesta attraverso parentesi vuote" (il programmatore).[1764] Significativamente, l'ultima frase, "nervous breakdown", seguita dalle permutazioni del termine "dyslexia", si riproduce all'infinito, costringendo il lettore a chiudere la finestra, uscendo così dall'opera: l'"esaurimento nervoso" (della macchina, del personaggio virtuale), rappresenta dunque l'unico esito possibile.

La libertà, allora, è prima di tutto "freedom from code" (il codice scritto in modo errato comporta il malfunzionamento del sistema): è solo nella disfunzionalità, apparentemente non molto dissimile da uno stato di pazzia, che è possibile uscire dal loop imposto da un'autorità; è solo padroneggiando il codice che si può essere il dio del proprio mondo. Uno dei punti di forza dell'opera consiste proprio nel mettere in discussione la validità di quest'ultima azione: utilizzare un codice non trasforma forse, automaticamente, l'utilizzatore in una autorità, un altro potenziale "malevolent god"? Infrangere le regole del codice non equivale a confermarne la necessità? È realmente possibile liberarsi dal codice? Forse il punto non risiede tanto nel risolvere un dilemma, quanto nel non smettere di porselo, stimolati dalla luce che trapela dalle faglie generate dalla manipolazione di qualunque codice.

Un ulteriore punto di forza dell'opera risiede nell'impianto non verbale, capace di rendere ancora più incisivo il messaggio. I ripetuti utilizzi dello *zoom in* e dello *zoom out*, ad esempio, possono essere intesi come un invito a cambiare prospettiva, concentrandosi sull'altro da sé; l'entassi rispecchia il contenuto verbale, per cui, ad esempio, la parola "constellation" simula la disposizione degli elementi di una costellazione, il verbo "jump on" riprende il movimento ad arco effettivamente realizzato dal personaggio di un platform game, la scritta "jump down" è orientata verso il basso e così via. Ad agevolare ulteriormente la lettura contribuiscono l'utilizzo del grassetto, che segnala le biforcazioni e i concetti chiave, e le dimensioni del testo, variabili in base al valore semantico di un termine (ad esempio, le parole "you", "god" e "authority" hanno una dimensione maggiore rispetto

[1764] In programmazione, le parentesi vuote indicano un metodo, vale a dire l'azione che la macchina deve eseguire. Il metodo svolge pertanto la stessa funzione che ha il verbo nel linguaggio naturale.

alle altre, mentre la frase “death can be so trivial” presenta una dimensione progressivamente ridotta). Essenziale è inoltre l'utilizzo della telecamera virtuale: se nella prima parte questa segue i movimenti del PC, rendendo la sezione simile a un platform game testuale, nella seconda parte le leggi della fisica vengono spesso infrante (la prima animazione, ad esempio, presenta un movimento dal basso verso l'alto), i cambi di direzione si fanno più bruschi e repentini e il moto lineare viene spesso alternato a quello circolare. La scelta del bianco e nero, infine, è funzionale a rappresentare quelle “certainties” convenzionali, binarie, che non ammettono sfumature di senso, dalle quali il protagonista tenta di sfuggire. La riproduzione speculare impiegata nell'animazione iniziale, per cui il testo che appare nella parte superiore dello schermo compare poi, rovesciato, in quella inferiore (e viceversa), suggerisce l'inefficacia di tale strategia, che non fa che confermare l'ordine costituito (non a caso l'animazione riguarda le informazioni relative agli autori o “autorità”). Anticipando la prospettiva meta-testuale che caratterizza l'intera opera, allora, gli autori dimostrano le criticità di determinati linguaggi (il codice binario, la forma CYOA, il software proprietario Flash, il linguaggio verbale), adottando i medesimi linguaggi.

Per quanto, come osservato, vi siano molte altre opere realizzate in Italia meritevoli di interesse, gli esempi riportati sono a mio avviso sufficienti sia a dimostrare il potere espressivo del medium, sia a illustrare alcune specificità italiane. Possiamo affermare, ad esempio, che i game designer italiani appartengono a diverse fasce di età, si organizzano in gruppi poco numerosi e lavorano, molto spesso, a distanza; hanno generalmente una formazione universitaria, ma intendono preservare la propria indipendenza operando al di fuori delle istituzioni; guardano al mercato internazionale pur conservando una forte identità nazionale; distribuiscono le opere generalmente in forma gratuita, utilizzando i propri siti web o, più spesso, canali consolidati come Itch.io e Steam; hanno una forte propensione alla collaborazione, sia all'interno che all'esterno dei confini nazionali e sono conosciuti e apprezzati, dal pubblico e dalla critica, in Italia e, soprattutto, all'estero. Non è raro infatti che il maggior numero di recensioni provenga da altri paesi; ciò potrebbe dipendere da una più elevata presenza di eventi e pubblicazioni dedicate al settore.

Per quanto riguarda i contenuti, ancora una volta gli italiani sembrano distinguersi per un approccio attivista e umanista al medium, che viene difatti utilizzato sia per affrontare tematiche politiche e sociali, sia per veicolare contenuti culturali, caratterizzati da una solida ricerca storica e da riferimenti “colti”. Allo stesso modo, tutt'altro che nuovo sembra essere lo stato in cui versa il sistema italiano nel suo complesso che, se da una parte può vantare una produzione, sia critica che creativa, eccellente e all'avanguardia e un pubblico ampio e ricettivo, dall'altra è rallentato da conservatorismo imperante soprattutto in ambito accademico e istituzionale. Emblematiche a tal proposito le dichiarazioni di Pedercini: “col mondo accademico italiano non ho pressoché nessun contatto. [...] Credo di aver capito che una posizione come la mia in Italia non esista. Dovrei praticamente ricominciare da zero”.[1765]

[1765] Paolo Mossetti, “Videogiochi radicali”, *Nero*, 3 novembre 2017 http://not.neroeditions.com/videogiochi-radicali-

Sebbene, negli ultimi anni, la televisione e perfino l'editoria italiana stiano guardando con molto interesse ai videogiochi,[1766] in mancanza di una cultura adeguata il rischio che ci si limiti a considerare esclusivamente l'aspetto economico, e quindi i prodotti mainstream, appare piuttosto elevato. Ancora una volta, dunque, è il contesto culturale a rappresentare la principale difficoltà italiana.

molleindustria/ URL consultato il 17 ottobre 2019.

[1766] Riportiamo due tra i numerosi esempi possibili: in un'intervista personale (1 luglio 2019), il Vicedirettore di Rai Cultura Gianfranco Noferi ha affermato di considerare i videogiochi "una delle espressioni estetiche più promettenti". Allo stesso modo, Venerandi ha dichiarato che, al simposio del premio Möbius 2018, "il termine che è ritornato più spesso nel corso della giornata è stato certamente quello del videogioco". Fabrizio Venerandi, "Il futuro del libro è il libro (ed è già passato)", *cit*.

4.6. Innovazioni formali: AI, VR, AR, mobile

Per quanto sia difficile prevedere i percorsi che intraprenderà la letteratura elettronica nell'immediato futuro, non sembra azzardato ipotizzare che tra questi vi saranno, con tutta probabilità, l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e la realtà aumentata. Sebbene, attualmente, non si possa ancora parlare di una diffusione pienamente di massa (si vedano, ad esempio, le difficoltà riscontrate da un privato come Magini nello sperimentare con le reti neurali),[1767] è del tutto plausibile che, tra non molto, la situazione possa cambiare e che il potenziale delle tecnologie citate, che già oggi appare molto alto, possa dispiegarsi in tutta la sua forza, con un impatto profondo nell'intera società.

Tra i generi in cui si è maggiormente sperimentata l'intelligenza artificiale vi è l'*Interactive Fiction*. Uno dei primi e più noti esempi è rappresentato da *Façade*[1768] (2005) di Michael Mateas e Andrew Stern, opera animata in 2D nella quale il giocatore interpreta il delicato ruolo di amico di una coppia in crisi. Invitato presso il loro appartamento per un cocktail party, egli può spostarsi liberamente nell'ambiente e interagire con alcuni oggetti e, soprattutto, con la coppia stessa, esprimendosi attraverso un testo scritto in linguaggio naturale (siamo dunque ben oltre le parole chiave richieste dalle avventure testuali). Il sistema è in grado non solo di riconoscere il linguaggio naturale, ma anche di modificare la sceneggiatura sulla base degli input del giocatore, che riveste pertanto un ruolo attivo nell'opera: in base alle sue parole, infatti, gli attori virtuali reagiranno in modo diverso, riconciliandosi o litigando animatamente oppure ancora sbattendo fuori casa l'amico.

Un esperimento più recente è rappresentato da *Versu*[1769] (2013), un sistema elaborato da Richard Evans, Emily Short e Graham Nelson che consente di realizzare personaggi *credibili* in quanto non si comportano come "identical automata",[1770] ma ciascuno è dotato di una propria personalità, secondo un modello sociale ben definito, che trapela dal linguaggio naturale in cui si esprimono; essi sono inoltre in grado di ricordare le azioni del lettore e ciò consente loro di adattarsi in modo coerente a qualsiasi contesto narrativo, anche quelli non previsti dagli autori; allo stesso modo, il lettore non è costretto a fornire continui input, in quanto i personaggi interagiscono autonomamente tra di loro. Inoltre, poiché i personaggi sono definiti come entità separate, possono essere trasferiti da una storia all'altra, anche in storie non specificamente scritte per loro. Se in *Versu*, a differenza di *Façade*, il giocatore non deve più immettere manualmente il testo, ma può scegliere tra una serie di opzioni, nel progetto più recente di Short, l'authoring tool *Character Engine*[1771] (2018), egli può interagire con i personaggi non solo scrivendo, ma anche parlando in linguaggio naturale, ricevendo una risposta sia scritta che orale. Anche in questo caso i personaggi sono dotati di personalità distinte e sono in grado di adattarsi in modo dinamico e coerente al contesto, scegliendo

[1767] Gregorio Magini, "Macchine che scrivono romanzi", *cit*.
[1768] http://collection.eliterature.org/2/works/mateas_facade.html URL consultato il 19 ottobre 2019.
[1769] http://versu.com/ URL consultato il 19 ottobre 2019.
[1770] *Ibid*.
[1771] http://spiritai.com/product/character-engine/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

autonomamente le risposte migliori dal database oppure auto-generandole sulla base dei modelli di mondo forniti dall'autore.

Mentre, come ha osservato Pietro Righi Riva,[1772] "nell'ambito più strettamente commerciale, non si è fatta molta ricerca sui modi per costruire nuovi formati intorno all'innovazione nell'AI; ci si è piuttosto limitati a creare *agents* di gioco realistici che aumentino le varietà di situazioni nei giochi tradizionali", è tuttavia possibile prefigurare, ancora con Righi Riva, almeno tre innovazioni formali "che effettivamente potrebbero trasformare le dinamiche di gioco e permettere la nascita di nuovi generi": simulazione e animazione di grandi numeri di agenti che consentano la virtualizzazione di sistemi complessi (come migrazioni e altri fenomeni sociopolitici); una categoria di giochi basata sul riconoscimento, tramite AI, dei disegni fatti dai giocatori, che diventerebbero così scenari esplorabili dotati di leggi fisiche coerenti e un "doppiaggio automatizzato" grazie al quale "i personaggi potrebbero interpretare vocalmente il testo scritto non solo in modo corretto e realistico, ma anche dinamico, pronunciando ad esempio il nome del giocatore in modo organico all'interno di un discorso".

Un ulteriore campo di applicazione dell'intelligenza artificiale che potrebbe rivelarsi particolarmente interessante dal punto di vista letterario è relativo all'inclusione di metodologie di interazione che vadano oltre il linguaggio naturale, scritto o parlato, concentrandosi sui segnali prodotti dal corpo, i cosiddetti *biofeedback*, come le pulsazioni o le espressioni facciali, da cui i sistemi di machine vision possono, tra le altre cose, dedurre le emozioni degli utenti.

Un sistema del genere, chiamato *DoPPioGioco*, è stato recentemente utilizzato dal già citato CIRMA di Torino per la realizzazione di performance interattive. Come si può vedere nel video dimostrativo,[1773] da cui sono state tratte le immagini qui riportate, un'attrice recita un testo mentre, alle sue spalle, viene proiettato una breve sequenza video e, sul palco, è presente una telecamera puntata sul pubblico (*Ill. 118*), che invia i dati, in tempo reale, al server di Microsoft Azure, di cui sfrutta "Face",[1774] uno dei *Cognitive Services*[1775] di cui è provvista la piattaforma in cloud.

Illustrazione 118: CIRMA, DoPPioGioco. Assetto scenografico

[1772] Anon., "Alla ricerca di nuove dinamiche di gioco e nuovi generi", *Phd Italy*, 24 giugno 2019 http://www.phdmedia.com/italy/pietro-righi-riva-videogames/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1773] CIRMA, "Video DoPPioGioco", *CIRMA*, 4 aprile 2019 http://www.cirma.unito.it/2019/04/04/video-doppiogioco/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1774] http://azure.microsoft.com/en-us/services/cognitive-services/face/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1775] http://azure.microsoft.com/en-us/services/cognitive-services/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

Al termine della proiezione, l'attrice consulta un tablet sul quale il sistema riporta l'emozione predominante tra gli spettatori (*Face* è attualmente in grado di individuare sette emozioni per ogni individuo: rabbia, disprezzo, disgusto, paura, felicità, neutro, tristezza, sorpresa), scegliendo se assecondare l'emozione suggerita, stabilendone anche il grado di intensità, oppure ignorarla (*Ill. 119*).

Illustrazione 119: CIRMA, DoPPioGioco. Tablet con gli output del sistema

In base alle sue scelte, il sistema seleziona a sua volta la sequenza video più consona, riproducendola automaticamente sullo schermo. Alla fine della performance, il software valuta gli spettatori tanto più positivamente quante più emozioni è riuscito a rilevare (*Ill. 120*).

Illustrazione 120: CIRMA, DoPPioGioco. Valutazione del pubblico da parte del sistema

In questo caso, dunque, il sistema svolge il ruolo di "suggeritore intelligente",[1776] proponendo al performer l'unità narrativa più adatta in base alla risposta emotiva del pubblico, il quale dunque partecipa, in un certo senso, alla narrazione. Oltre a consentire performance diverse a ogni fruizione, il software si adatta a qualsiasi tipologia di contenuti: se il video dimostrativo è incentrato sul tema dell'immigrazione, lo spettacolo previsto ad aprile 2020, dal titolo *Queer Picture Show*, mostrerà ad esempio estratti che ripercorrono la storia del New Queer Cinema.[1777]

In ambito commerciale, invece, uno dei primi videogiochi a utilizzare i *biofeedback* è stato *Nevermind*[1778] (2015), un horror/thriller psicologico nel quale il giocatore impersona un terapista che può esplorare una simulazione tridimensionale della mente dei pazienti che hanno subito diversi

[1776] CIRMA, "Video DoPPioGioco", *cit*.
[1777] Cfr. http://www.teatrostabiletorino.it/portfolio-items/queer-picture-show-24-25-aprile-2020/ URL consultato il 19 ottobre 2019.
[1778] http://store.steampowered.com/app/342260/Nevermind/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

tipi di traumi. Il sistema reagisce alle emozioni del giocatore, acquisite in tempo reale attraverso l'analisi del battito cardiaco e delle espressioni facciali, in modo che maggiori saranno l'ansia, lo stress e la paura provate dal giocatore, più angosciante diventerà l'ambiente virtuale e più difficili risulteranno gli enigmi da risolvere.

Nevermind è riconducibile ai cosiddetti "serious game", videogiochi progettati per aiutare i fruitori a raggiungere migliori capacità di autocontrollo (in questo caso il focus è posto sulla gestione dell'ansia e dello stress), categoria nella quale, attualmente, si concentra l'impiego dei *biofeedback*. Tuttavia, come è facilmente intuibile, le applicazioni di un sistema cibernetico che contempla i *biofeedback* possono essere molteplici, così come le sue potenzialità, ancora in larga parte inesplorate: in ambito letterario, il ritmo cardiaco, gli stati d'animo e il movimento degli occhi potrebbero, ad esempio, modificare determinati parametri del testo (velocità, visibilità, direzione, dimensione), sbloccare dei link o addirittura determinare la variazione di un genere (la paura crescente, ad esempio, potrebbe trasformare un giallo in un horror); in ambito ludico, invece, potrebbero essere impiegati per regolare la difficoltà di un livello o degli enigmi, per effettuare analisi statistiche sul comportamento dei giocatori, per aggiustare le dinamiche di gioco, per generare reazioni personalizzate da parte dei NPC, per sbloccare indizi, per gestire le modalità di riproduzione del gioco (pausa, avanti veloce, etc.), per orientare la telecamera e così via; gli effetti potrebbero inoltre avere conseguenze non immediate (incubazione dell'interfaccia), così da generare sorpresa nel lettore. Considerando la sempre maggiore accessibilità e precisione delle tecnologie in grado di interpretare i segnali del corpo (già oggi, ad esempio, grazie ai plug-in disponibili per Unity, il giocatore può fruire un'opera che si avvale dei biofeedback servendosi solo di una comune webcam)[1779] e la crescente familiarità degli utenti con questo tipo di interazione (si pensi ai dispositivi *wearable*) è del tutto probabile che opere del genere saranno sempre più diffuse in un futuro non troppo lontano.

In merito alla realtà virtuale, nel già citato intervento "Stranger Playthings" Pedercini ha affermato:

> we call VR a bunch of very different things that rely on similar hardware. [...] due to the fact that VR is the convergence of different traditions. [...] traditions with different aesthetics, different goals, and different strategies.[1780]

A partire da tale premessa, lo scrittore ha messo in evidenza le principali strategie che contraddistinguono l'attuale seconda ondata, elaborando un'analisi che ritengo tuttora valida sia per comprendere lo stato dell'arte, sia per immaginare, e dunque in parte costruire, percorsi alternativi a quelli tracciati da aziende mosse unicamente da fini economici.

[1779] Cfr. http://nevermindgame.com/tech/#emotional URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1780] ("Chiamiamo VR un sacco di cose molto diverse che si basano su hardware simili. [...] Ciò si deve al fatto che la realtà virtuale deriva dalla convergenza di tradizioni diverse. […] tradizioni con estetiche diverse, obiettivi diversi e strategie diverse". Traduzione mia). Paolo Pedercini, *Stranger Playthings. Remaking a VR counterculture*, *cit*.

Una delle strategie alla base dell'odierna narrazione legata alla VR, definita da Pedercini "Cinema +" e sintetizzata con l'espressione "Being Nobody Somewhere" ("essere nessuno da qualche parte"), è relativa alla tecnica dei video a 360 gradi, una sorta, appunto, di cinema aumentato. Riconducibile all'idea di teatro immersivo elaborata da Richard Wagner a coronamento della teoria dell'opera d'arte totale e diretta discendente delle tecnologie elaborate a inizio Novecento (panorama, diorama, cineorama, sensorama) si basa, come queste ultime, sull'idea che "more sensory overwhelming produces more powerful experiences and more powerful art".[1781]

Il rischio di tale narrazione, che rappresenta ancora oggi una delle principali attrattive legate alla VR, risiede nel vedere in quest'ultima una "empathy machine"; ciò risulta particolarmente evidente nella copiosa categoria di video a 360 gradi che illustrano le difficili condizioni di vita degli abitanti delle aree più povere del pianeta.[1782] Come ha, a mio avviso giustamente, osservato Pedercini, un approccio del genere è riduzionista e anche offensivo, in quanto incentiva più il voyerismo e il "poverty tourism" che una reale conoscenza e comprensione dell'altro da sé: il medium, ha affermato lo scrittore, "becomes a medium for presence and not just storytelling. You are 'there' but you are nobody. You are a disembodied gaze",[1783] senza contare che, visti i costi della tecnologia, raramente documentari del genere vengono realizzati dai protagonisti stessi.

Riconducibile a questa categoria è, a mio avviso, anche *War of Words VR*[1784] (2015), la prima applicazione per la VR realizzata dalla BBC, nonché uno dei primi tentativi di coniugare realtà virtuale e poesia. La app, progettata per Google Cardboard al fine di promuovere il documentario *War of Words – Soldier-Poets of the Somme*,[1785] presenta un video di circa un minuto contenente una versione drammatizzata della poesia *The Kiss* di uno dei più noti poeti di guerra inglesi, Siegfried Sassoon. La declamazione dei versi, eseguita dall'attore Michael Sheen, accompagna un'animazione che non fa che tradurre pedissequamente in immagini il contenuto della poesia e che il fruitore non può far altro che osservare; il risultato, dunque, non rende onore né alla poesia di Sassoon, semplificata da una trasposizione didascalica, né alle potenzialità della VR, utilizzata appunto come un cinema aumentato.

Un'altra strategia è la già citata "Dream+", "Being Other Elsewhere": la realtà virtuale utilizzata per creare stati di coscienza altri. A mio avviso, è possibile collocare in questa categoria *Chalkroom*[1786] (2017), installazione in VR realizzata dalla nota musicista e performer statunitense Laurie Anderson in collaborazione con l'artista e programmatore Hsin-Chien Huang. Riconducibile, per tecniche e atmosfere, alle opere di Campbell, l'opera intende fornire al fruitore "the opportunity to travel not

[1781] ("Più numerosi e travolgenti sono gli stimoli sensoriali, più potenti risultano le esperienze e l'arte". Traduzione mia). *Ibid*.

[1782] Il genere è esploso in seguito al *TED talk* di Chris Milk "La nascita della realtà virtuale come forma d'arte" del 2016, disponibile all'indirizzo: http://www.ted.com/talks/chris_milk_the_birth_of_virtual_reality_as_an_art_form/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1783] ("Diventa un sostituto della presenza e non più un mezzo per raccontare. Tu sei 'lì', ma non sei nessuno. Sei uno sguardo disincarnato". Traduzione mia). Paolo Pedercini, *Stranger Playthings. Remaking a VR counterculture*, *cit.*

[1784] http://www.bdh.net/immersive/war-of-words-vr URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1785] http://www.bdh.net/creative/war-of-words-the-soldier-poets-of-the-somme URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1786] http://www.laurieanderson.com/?portfolio=chalkroom URL consultato il 19 ottobre 2019.

only into the space of imagination a story creates, but into the very architecture of story itself":[1787] il mondo virtuale è infatti costituito da edifici, caverne, alberi e oggetti composti interamente da lettere; il fruitore può volare liberamente attraverso gli ambienti, accompagnato dalle parole enigmatiche dell'autrice, lasciandosi rapire dalla bellezza visiva delle lettere fluttuanti oppure cercando di portare alla luce le numerose storie disseminate ovunque, in forma di scritte con il gesso sui muri oppure sotto forma di frasi che appaiono solo in seguito a un gesto del fruitore.

Anderson ha dichiarato di aver progettato l'opera "per scardinare le convenzioni del genere" e "per sfruttare le modalità inedite del medium": se "mostly VR is kind of task-oriented: you get that, you do that, you shoot that",[1788] *Chalkroom* vuole invece essere un'esperienza "disorientante" e "liberatoria", nella quale l'utente possa sentirsi "veramente se stesso"; se l'estetica che caratterizza la maggior parte delle immagini generate a computer appare "perfect, slick and shiny",[1789] l'installazione "has a certain tactility and made-by-hand kind of thing… This is gritty and drippy and filled with dust and dirt".[1790] L'obiettivo di Anderson può considerarsi raggiunto?

Per rispondere a questa domanda può essere utile confrontare *Chalkroom* con le sperimentazioni realizzate all'inizio degli anni Novanta, periodo in cui, come sappiamo, il discorso sulla realtà virtuale era intrinsecamente collegato alla sottocultura, all'esoterismo e alla psichedelia. Si vedano, ad esempio, le teorie dell'informatico e musicista Jaron Lanier, figura centrale della prima ondata della VR, nonché responsabile della diffusione della locuzione stessa: per Lanier la realtà virtuale avrebbe potuto mettere in discussione il senso della realtà e del sé tipico delle culture occidentali, dal momento che sarebbe stato possibile essere chiunque, incluso entità non umane; la realtà virtuale avrebbe inoltre consentito l'elaborazione di un linguaggio post-simbolico in quanto sarebbe stato possibile manipolare la realtà stessa per comunicare determinati concetti. Quali sono, invece, questioni sollevate dall'installazione di Anderson? In che senso può dirsi innovativa? L'estetica, come abbiamo osservato, non rappresenta una novità, così come le meccaniche, non dissimili dai numerosi esempi attualmente esistenti, soprattutto in ambito videoludico, di *open word* e di *Environmental Storytelling*, per cui l'osservazione elaborata dall'autrice, che ha definito *Chalkroom* "at least, more intriguing than the premise of most video games"[1791] appare piuttosto il risultato di una scarsa conoscenza del genere, confermata peraltro dall'iniziale ritrosia manifestata dall'autrice stessa nel realizzare opere in VR, considerate appunto "a game" e, dunque, "qualcosa che non mi interessa".[1792]

[1787] ("L'opportunità di viaggiare non solo nello spazio immaginato a partire dalla storia, ma proprio nell'architettura della storia stessa". Traduzione mia). Josh Jones, "Laurie Anderson Introduces Her Virtual Reality Installation That Lets You Fly Magically Through Stories", *Open Culture*, 19 settembre 2017 http://www.openculture.com/2017/09/laurie-anderson-introduces-her-virtual-reality-installation-that-lets-you-fly-magically-through-stories.html URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1788] ("La maggior parte delle opere in realtà virtuale si basa sull'esecuzione di attività: prendi quello, fai questo, spara a quell'altro". Traduzione mia). *Ibid*.

[1789] ("Perfetta, liscia e lucida". Traduzione mia). *Ibid*.

[1790] ("Presenta una certa tattilità, dà la sensazione di cose fatte a mano... Granulose, grondanti, piene di polvere e sporcizia". Traduzione mia). *Ibid*.

[1791] ("Perlomeno più intrigante dei presupposti della maggior parte dei videogiochi". Traduzione mia). *Ibid*.

[1792] L'affermazione originale, "I dont' care about it" è tratta dall'intervista video realizzata da Dieter Holger disponibile

Personalmente convengo con Pedercini, il quale ha affermato che, piuttosto, sarebbe auspicabile che la realtà virtuale tornasse a essere uno strumento di controcultura:

> Let's make VR dangerous again.
> Let's make it "obscenely gay" like Robert Yang said.
> Let's make it queer.
> So that the toxic mainstream gamer culture, the normcore facebook culture stays away from it.
> So that the silicon valley bros and their investors get freaked out.[1793]

Sebbene il mezzo non abbia ancora raggiunto la maturità necessaria a produrre veri e propri capolavori, esistono già, a mio avviso, opere degne di interesse. *A Short History of the Gaze*,[1794] ad esempio, è un saggio in VR realizzato dallo stesso Pedercini che analizza, attraverso associazioni concettuali, la relazione tra sguardo e violenza. Il fruitore impersona di volta in volta un predatore pre-cambriano, un primate, un turista di massa e un pilota di droni, confrontandosi così con diversi tipi di sguardo, rispettivamente: sguardo in fase di formazione, sguardo come segnale di aggressione, sguardo collettore e sguardo cibernetico. Il saggio è definito dal suo autore "esperienziale"[1795] in quanto si avvale di un linguaggio non verbale, ma interamente composto di azioni e oggetti; allo stesso modo, il fruitore può influire sull'ambiente soltanto tramite l'atto del guardare (o evitando di farlo).

Ancora una volta, il settore dove si è maggiormente sperimentato è quello dei videogiochi: tralasciando quelli che si avvalgono della realtà virtuale per testare le abilità del giocatore (*Beat Saber*)[1796] o quelli in cui l'esplorazione è finalizzata, essenzialmente, all'uccisione dei nemici (*The Elder Scrolls V: Skyrim VR*,[1797] *Doom VFR*,[1798] *Polybius*[1799]), vi è un cospicuo numero di opere in cui l'esplorazione è propedeutica alla ricostruzione di una storia, il già citato *Environmental Storytelling*, per cui il giocatore assume il ruolo di un detective alle prese con enigmi da risolvere. Per quanto tali meccaniche non rappresentino una novità, vi sono almeno due modalità di interazione che ritengo vadano sottolineate: la possibilità di manipolare il flusso temporale (*The Invisible Hours*)[1800] e quella di dover interpretare non il protagonista-eroe, ma il suo aiutante (*Moss*).[1801]

---

all'indirizzo: http://vrscout.com/news/laurie-anderson-vr-chalkroom/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1793] (Rendiamo nuovamente pericolosa la realtà virtuale. Rendiamola 'oscenamente gay' come avrebbe detto Robert Yang. Rendiamola queer. Così che la tossica cultura ludica mainstream e quella conformista di facebook se ne stiano alla larga". Traduzione mia). Paolo Pedercini, *Stranger Playthings. Remaking a VR counterculture*, *cit.*

[1794] http://molleindustria.org/historyOfTheGaze/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1795] *Ibid*.

[1796] http://beatsaber.com/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1797] http://store.steampowered.com/app/611670/The_Elder_Scrolls_V_Skyrim_VR/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1798] http://store.steampowered.com/app/650000/DOOM_VFR/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1799] http://store.steampowered.com/app/906120/POLYBIUS/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

[1800] http://store.steampowered.com/app/582560/The_Invisible_Hours/ (URL consultato il 19 ottobre 2019.). In questa detective story, in cui il giocatore deve scoprire chi ha ucciso Nikola Tesla tra sette sospettati, può appunto mandare avanti o indietro il tempo in modo da trovarsi in qualunque ambiente della villa in cui è ambientata la storia, per assistere di persona alle scene.

[1801] http://store.steampowered.com/app/846470/Moss/ URL consultato il 19 ottobre 2019.

Uscendo dal genere dei puzzle game esplorativi, sono a mio avviso da segnalare almeno due opere: *Keep Talking and Nobody Explodes*,[1802] party game asimmetrico in cui un giocatore munito di visore deve collaborare con altri che non lo sono e *Virtual Virtual Reality*,[1803] nel quale il giocatore è costretto dalle intelligenze artificiali, i nuovi padroni del mondo, a eseguire attività banali e alienati.
Come per i *biofeedback*, così le applicazioni e le potenzialità della realtà virtuale sono ampie e in buona parte ancora da sperimentare. È necessario, in ogni caso, tenere ben desto lo spirito critico in quanto, oggi come negli anni Novanta,

> the VR term is used as a novelty and a marketing gimmick, as a way to signal innovation […]. You often hear that VR is a new frontier, a new medium to explore, that we are at the "cave painting stage" of the medium, that we have no idea of what can be done because we are still have to define its language. That kind of statement erases the work of these artists from the first wave, which were mostly women and they were doing much more challenging work than just throwing a few 3d models into Unity.[1804]

Per quanto concerne la realtà aumentata, oltre ai già citati esempi *location-based* un altro campo di applicazione particolarmente diffuso è quello che potremmo definire "object-based" in quanto i contenuti virtuali sono collegati a oggetti fisici e non a luoghi. Quest'ultima strategia è stata adoperata soprattutto in ambito pubblicitario per "aumentare" media cartacei quali cartelloni, poster e riviste;[1805] tuttavia, esistono diversi esempi di applicazioni letterarie, riscontrabili in particolare all'interno del genere dei fumetti e delle graphic novel.
La prima graphic novel in realtà aumentata a raggiungere un vasto pubblico è stata *Anomaly*[1806] (2012), romanzo distopico realizzato da Brian Haberlin e Skip Brittenham; attraverso la app è possibile ascoltare attori professionisti che interpretano i testi, animare più di mille illustrazioni e accedere a informazioni aggiuntive relative alla trama e ai personaggi.
Il primo romanzo illustrato in realtà aumentata pubblicato in Italia è stato *Ordinary*[1807] (2013) di Emiliano Reali. Rielaborazione dell'omonimo romanzo dello stesso autore, dal quale era stato già

[1802] http://keeptalkinggame.com/ URL consultato il 19 ottobre 2019.
[1803] http://store.steampowered.com/app/889480/Virtual_Virtual_Reality/ URL consultato il 19 ottobre 2019.
[1804] ("Il termine 'realtà virtuale' è usato come una novità e un trucco del marketing, come modo per segnalare un'innovazione […]. Spesso si sente che la VR è una nuova frontiera, un nuovo medium da esplorare, che siamo ancora 'all'età della pietra' del medium, che non abbiamo idea di cosa si possa fare perché dobbiamo ancora definirne il linguaggio. Affermazioni di questo tipo cancellano il lavoro di quegli artisti della prima ondata, che erano per lo più donne e facevano un lavoro molto più stimolante rispetto al buttare qualche modello 3D dentro Unity". Traduzione mia). Paolo Pedercini, *Stranger Playthings. Remaking a VR counterculture*, *cit.*
[1805] La "pubblicità aumentata" è esplosa nel 2009 attraverso numerose campagne promosse da aziende (Toyota, Lego, Mini, Kellogg, General Electrics), cantanti (Eminem, John Mayer) e da prodotti editoriali (Colors, Esquire Magazine o Wallpaper). In Italia, la prima rivista al mondo totalmente in realtà aumentata, *Spam Magazine*, è stata fondata nell'ottobre 2012 da Federico Mirarchi e Roberto Piazza. Concepita come raccoglitore del "meglio del web", si compone di dodici rubriche, per un totale di 116 pagine. Sfogliando la rivista è possibile, ad esempio, effettuare prenotazioni (treni, alberghi) mentre si legge un articolo relativo a un determinato luogo, ascoltare un brano durante la lettura di un'intervista a musicisti, vedere un trailer di un film e così via. La rivista è gratuita e può essere consultata anche online all'indirizzo http://www.spam-magazine.com/ URL consultato il 20 ottobre 2019.
[1806] http://experienceanomaly.com/ URL consultato il 20 ottobre 2019.
[1807] Emiliano Reali, *Ordinary*, Ded'A, Roma 2013.

tratto uno spettacolo teatrale, *Ordinary* racconta episodi di vita quotidiana di un ventenne omosessuale alle prese con una società ostile nei primi anni Duemila. Si potrebbe affermare che il percorso editoriale dell'opera sia più interessante dell'apporto della realtà aumentata, che si limita infatti ad aggiungere il colore alle tavole inquadrate, che su carta sono tutte in bianco e nero (*Ill. 121*).

Illustrazione 121: Emiliano Reali, Ordinary

Più complesso l'utilizzo della realtà aumentata in *Golem*[1808] (2014), graphic novel di LRNZ (Lorenzo Ceccotti), satira sociale sugli estremi del capitalismo in un futuro distopico non troppo lontano in cui i confini tra reale e virtuale sono così labili da risultare difficilmente identificabili. Allo stesso modo, le ancore che consentono di accedere ai contenuti virtuali (il volume sfrutta la tecnologia NFC) che, similmente ad *Anomaly*, contengono informazioni aggiuntive circa i personaggi, non sono segnalate in alcun modo all'interno delle pagine; di conseguenza, il lettore è portato a ispezionare le tavole utilizzando il dispositivo mobile come fosse una torcia o una lente di ingrandimento (il tema della gamification, d'altra parte, è uno dei principali del romanzo). Nascondendo i codici operativi al di sotto dell'interfaccia grafica, l'autore invita il lettore ad hackerare l'interfaccia stessa, a svolgere cioè uno sforzo non banale per comprenderne la logica e dunque per accedere alle informazioni, un'altra tematica presente nel romanzo. Le modalità di impiego della realtà aumentata esplorate in Golem dimostrano che le tecnologie digitali non necessariamente annullano la manipolazione fisica, tattile, dell'oggetto libro.

[1808] LRNZ, *Golem*, Bao Publishing, Milano 2014

Illustrazione 122: LRNZ, Golem

Quest'ultimo aspetto è al centro di un'opera che ha conosciuto un'ampia eco mediatica ed è stata peraltro inserita nel terzo volume della *Electronic Literature Collection*: *Between Page and Screen*[1809] (2012). Progettato da Amaranth Borsuk e Brad Bouse e pubblicato in edizione limitata sotto forma di libro d'artista (è tuttavia disponibile il codice sorgente),[1810] il volume è una sorta di pop-up digitale in quanto, per leggerlo, è necessario porre le pagine, contenenti esclusivamente pattern geometrici in bianco e nero, di fronte a una webcam, collegarsi all'apposito sito web[1811] e lanciare il plug-in Flash. In questo modo, nella finestra che si apre sullo schermo, il lettore vedrà se stesso insieme ai testi che "si sollevano" dalle pagine, costituiti dalle missive, spesso contenenti anagrammi e poesie concrete, che si scambiano i due personaggi, P e S, evidentemente pagina e schermo, i quali riflettono sulla propria relazione "liquida" (il testo, infatti, non risiede né solo sulla pagina, né solo sullo schermo, ma ha bisogno di entrambi per esistere) e si interrogano sulla necessità di darle una definizione univoca. Il formato è interessante in quanto obbliga a una lettura "intermedia" che, in quanto legata alla specificità fisica del libro, non permette una piena mobilità, né una gestualità totalmente libera.

Come la realtà virtuale, anche quella aumentata non sembra ancora aver trovato un proprio linguaggio che le permetta di andare al di là delle semplici rimediazioni di forme già esistenti, come la poesia animata, il rimando ipertestuale, il cinema. Come abbiamo osservato, questa tecnologia presenta tuttavia un grande potenziale, anche in ambito letterario, che forse attende, per manifestarsi pienamente, il superamento dell'interfaccia libro a favore di un competente e consapevole impiego del linguaggio dei nuovi media.

Ciò, a mio avviso, si sta verificando attraverso le app: alcune delle opere più interessanti di questa generazione, infatti, sono quelle appositamente concepite per dispositivi mobili, di cui sfruttano

[1809] http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=between-page-and-screen URL consultato il 20 ottobre 2019.
[1810] Cfr. http://www.betweenpageandscreen.com/about URL consultato il 20 ottobre 2019.
[1811] http://www.betweenpageandscreen.com/book URL consultato il 20 ottobre 2019.

certe caratteristiche per finalità letterarie. Tra i diversi esempi possibili, vorrei segnalarne almeno quattro: *Today I die*[1812] (2009), poesia multimediale interattiva realizzata in Flash da Daniel Benmergui; *That Level Again*[1813] (2015-2019), platform puzzle game ideato da Iam Tagir composto attualmente da quattro episodi, *Blackbar*[1814] (2013) di James Moore e Neven Morgan, puzzle game a base puramente testuale che affronta in modo originale i temi della censura e della sorveglianza e la *Interactive Fiction Lifeline*[1815] (2015) della Three Minute Games.

Gli esempi qui riportati dimostrano quanto affermato all'inizio di questo capitolo: per quanto la letteratura elettronica sia ancora in larga misura da creare, è altrettanto vero che, attualmente, sia anche da *trovare*, nel senso che forme pop riconducibili alla e-lit non solo esistono già, ma sono anche molto diffuse e apprezzate. Il motivo per cui né gli autori stessi, né i critici o i fruitori le definiscono espressamente opere di "letteratura elettronica" è attribuibile alla mancanza di formalizzazione: a differenza della letteratura "tradizionale", infatti, non esistono forme, né formati, né canali di distribuzione standard che rendano la letteratura elettronica immediatamente riconoscibile in quanto tale. Un primo tentativo di formalizzazione in Italia è stato compiuto da Fabrizio Venerandi con la sua raccolta *Poesie elettroniche*, l'ultima opera che prenderemo in esame.

[1812] http://ludomancy.com/today/ URL consultato il 20 ottobre 2019.
[1813] L'opera non ha un sito web dedicato, ma tutti gli episodi sono al momento disponibili sugli app store, per Android e iOS.
[1814] http://mrgan.com/blackbar/ URL consultato il 20 ottobre 2019.
[1815] http://www.bigfishgames.com/mobile-games/all-ipad-iphone-games/?genre=adventure URL consultato il 20 ottobre 2019.

4.7. *Poesie elettroniche* di Fabrizio Venerandi[1816]

Poesie elettroniche è stata pubblicata nel 2016 da Quintadicopertina in co-edizione con *Nazione Indiana*, rinnovando così la collaborazione tra la casa editrice di Venerandi e Maria Cecilia Averame e il blog collettivo fondato nel 2003 da scrittori, critici e artisti italiani.[1817] La poesia elettronica, dunque, non è percepita come una rottura, che necessita di uno spazio dedicato, ma come un *continuum* all'interno della letteratura sperimentale contemporanea.

Come ha specificato lo stesso autore, *Poesie elettroniche* "raccoglie e riunisce una serie di ragionamenti fatti negli ultimi tre anni su quello che può voler dire fare poesia digitale oggi":[1818] similmente a "Motor" Comino, Venerandi ha deciso di partecipare al dibattito, sempre più intenso, sull'editoria digitale del futuro, non con un saggio, ma con un'opera creativa, una silloge di poesie in questo caso, che potesse valere come "un modello possibile di scrittura in versi di un prodotto pensato per il digitale".[1819] Nello specifico, Venerandi ha cercato di formalizzare sia il formato, l'e-book basato sullo standard ePub3, sia i nuovi strumenti retorici resi possibili dalla programmazione del codice, il linguaggio JavaScript in questo caso.

4.7.1. Formato

Prima ancora che per i contenuti, l'opera di Venerandi si contraddistingue per la scelta del formato ebook, il che ne fa un caso unico nel panorama della letteratura elettronica sia italiana che internazionale;[1820] "paradossalmente il libro digitale non è stato fino ad oggi uno strumento reputato adatto per la creazione e la raccolta di electronic poetry",[1821] ha osservato infatti Venerandi, il quale ha ipotizzato le seguenti motivazioni:

> Quando si parla di ebook oggi si parla di qualcosa la cui natura è ambigua: mentre tutti sappiamo cosa è un libro perché ne conosciamo le caratteristiche tecniche sommarie, l'ebook è un oggetto non solo virtuale, ma anche non formalizzato in maniera univoca. L'ebook paga lo scotto di diversi peccati originari:
>
> - nel suo nome fa riferimento ad un contenitore di dati e non ai dati stessi (il contenuto). Si parla quindi di libri elettronici e non di poesia elettronica, o

[1816] Per il testo completo si rimanda all'*Appendice*.

[1817] "Nazione Indiana aveva già ospitato nel 2013 alcune poesie interattive di Fabrizio Venerandi ed ha seguito nel corso del 2016 il lavoro di composizione di questo ebook. Quello tra NI e la casa editrice Quintadicopertina non è poi un incontro casuale: già in ebook erano usciti i ragionamenti degli indiani Andrea Inglese ('La confusione è ancella della menzogna') e i quattro romanzi inediti e in fasi di scrittura di Francesco Forlani (per l'iniziativa dell'abbonamento all'autore)". Nota all'articolo "Poesie elettroniche" pubblicato sul blog *Nazione Indiana* da Fabrizio Venerandi il 16 gennaio 2016 http://www.nazioneindiana.com/2017/01/16/poesie-elettroniche/. URL consultato il 10 luglio 2019.

[1818] *Ibid*.

[1819] Fabrizio Venerandi, "Il futuro del libro è il libro (ed è già passato)", *cit*.

[1820] Nessuna delle opere inserite nelle antologie realizzate dalla ELO o dal progetto ELMCIP è, infatti, in formato e-book.

[1821] Fabrizio Venerandi, "Formiamo le poesie digitali – parte prima", *Nazione Indiana*, 16 marzo 2017 http://www.nazioneindiana.com/2017/03/16/formiamo-le-poesie-digitali-parte/ URL consultato il 10 luglio 2019.

di narrativa elettronica, quasi che l'oggetto fisico libro sia di per sé la forma perfetta per la trasmissione del pensiero, anche nella sua forma digitale;

- a cascata dal primo punto, l'ebook è pensato come un mp3 del libro, ovvero una versione elettronica di un testo che esiste già in una forma cartacea. L'ebook non è quindi un libro digitale, ma un libro digitalizzato;
- non esiste un formato ebook universale, anzi, non esiste proprio un formato ebook. Quello che oggi conosciamo come ebook è un agglomerato di specifiche pre-esistenti nate per fare altro (in genere, siti web), riadattate per l'occasione.

A questo si aggiunga la lotta tra i grossi player della distribuzione, ognuno con dispositivi, DRM (protezioni/vincoli), formati differenti.[1822]

La scelta del formato ebook è riconducibile ad almeno quattro motivazioni.

La prima è la volontà di dimostrare che può esistere un ebook nativo digitale, che non sia quindi la semplice digitalizzazione di un testo a stampa, e che dunque anche la letteratura possa "parlare il linguaggio del videogioco, del crossmediale, degli ambienti/mondo da esplorare".[1823] Fondamentale a tal proposito la scelta dello standard aperto ePub3,[1824] la versione più recente del formato per libri digitali, originariamente chiamato OEB, sviluppato nel 1998 dall'International Digital Publishing Forum (IDPF). Epub3 ha rappresentato una svolta radicale nel campo dell'editoria digitale in quanto, mentre la versione precedente (ePub2) consentiva solamente la realizzazione di opere ipertestuali, con questa "il testo può sfruttare codice vero e proprio":[1825] ePub3 è infatti un pacchetto contenente diversi file di configurazione in XML, pagine web in XHTML5, CSS2 con un subset di CSS3, eventuali file audio e video, codice Javascript, SMIL di sincronizzazione testo/audio, immagini (raster o vettoriali in SVG), diversi tipi di font e consente di scegliere tra una versione fissa e una "reflow", che si adatta cioè alle dimensioni dello schermo. Un "libro" in ePub3 è dunque simile a un sito web portatile, con l'ulteriore pregio di essere un file leggero in quanto i contenuti non vengono inglobati all'interno del pacchetto, ma sono richiamati in remoto tramite i loro URL.

L'ePub3 presenta ancora oggi rallentamenti e impedimenti dovuti a politiche editoriali;[1826] ciononostante Venerandi non ha dubbi nel considerarlo "il formato più adatto nel medio termine per

[1822] Fabrizio Venerandi, "Formati per fare ebook", *Nazione Indiana*, 31 maggio 2017 http://www.nazioneindiana.com/2017/05/31/formati-per-fare-ebook/ URL consultato il 10 luglio 2017.

[1823] Fabrizio Venerandi, "Il futuro del libro è il libro (ed è già passato)", *cit*.

[1824] L'ebook è pertanto leggibile con qualsiasi dispositivo e programma in grado di supportarne il formato, come: Macintosh, iPad, iPhone, iBooks, per quanto riguarda l'ambiente operativo Apple; Calibre, Adobe Digital Edition 4 per l'ambiente Windows; Readium per Google Chrome; Lektz ebook reader e Gitden Reader per Android; Calibre e Readium per Linux.

[1825] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *Electronic Literature Review*, 4 aprile 2018 http://electronicliteraturereview.wordpress.com/2018/04/04/elrpub-intervista-con-fabrizio-venerandi/ URL consultato il 20 luglio 2019.

[1826] Come ha osservato Venerandi: "EPUB3 è oggi nativamente leggibile su iPad, iPhone e iOs in genere, su ogni macchina Apple e – attraverso pacchetti come Adobe Digital Edition e Calibre – su ogni piattaforma Windows e Linux. Esistono anche App di terze parti per Android. […] Le specifiche, complesse, non hanno un supporto omogeneo da parte dei vari lettori di ebook: non esistono ebook reader e-ink che nativamente leggano EPUB3 e l'intera piattaforma Amazon Kindle non legge e non converte il codice inserito negli EPUB3. Anche Apple, pur supportando il formato, ne ha rallentato l'espansione proponendo un proprio formato proprietario, l'improbabile .ibooks. Non ultimo, un EPUB3 per sua natura non è più la copia di un libro di carta, ma si propone come prodotto originale, il che, per una casa editrice, significa destinare risorse ad hoc per un prodotto che vivrà solo nella sua forma digitale". Fabrizio Venerandi, "Formati per fare ebook", *cit*.

la creazione e lo sviluppo di letteratura elettronica";[1827] similmente, Lorusso[1828] ne ha sottolineato i pregi, riconducendolo ai *poor media* sia per la sua architettura interna, "cristallina e facilmente accessibile", sia per la sua filosofia, che prevede che sia la presentazione del contenuto ad adattarsi all'utente e ai dispositivi e non il contrario.

La seconda motivazione è riconducibile alla volontà di dimostrare che, anche nel caso della letteratura elettronica, sia possibile realizzare un prodotto editoriale "sostenibile",[1829] sia in termini economici (un progetto non troppo costoso o difficilmente realizzabile per una casa editrice), sia in termini di fruizione (un prodotto *reflow* e multipiattaforma, leggibile su diversi schermi e dispositivi e dunque non legato a una dimensione fisica), sia in termini commerciali ("un oggetto destinato al commercio. Un prodotto editoriale di mercato, messo in vendita sui maggiori canali di distribuzione digitale, con un suo ISBN e con un suo prezzo").[1830]

L'ultimo aspetto è particolarmente importante in quanto, spostando la poesia elettronica dai siti d'avanguardia ai punti di vendita generalisti, l'autore ha voluto mostrare come "la letteratura elettronica sia un modo naturale di leggere un testo",[1831] "un prodotto letterario e culturale, autonomo, con una propria storia e con caratteristiche di linguaggio del tutto contemporanee" [1832] e non "solo ed esclusivamente sperimentazione on-line, magari nata e destinata ad un circolo ristretto di accademici".[1833] Quest'ultima convinzione, rafforzata da raccolte come quelle proposte dalla ELO, rappresenta per Venerandi un limite in quanto lega inevitabilmente la e-lit a una nicchia di specialisti e accademici e a una scrittura necessariamente di ricerca, ponendola automaticamente al di fuori di un pubblico *mainstream* mentre, come è stato già osservato, forme più "popolari" di e-lit sono già diffuse e apprezzate.

La terza motivazione è legata alla volontà di porre in primo piano la questione del DRM (la gestione dei diritti d'autore delle opere digitali, dall'inglese *Digital Rights Management*) che, se da una parte tutela autori ed editori proteggendo, identificando e tracciando le opere d'ingegno, dall'altra può essere considerata tra i fattori che limitano la diffusione delle pubblicazioni in formato digitale. Come ha osservato Venerandi, infatti:

> c'è un freno a mano inserito da parte di diversi soggetti sia nazionali che transnazionali. Non si tratta di limiti tecnici, ma prettamente economici e di mercato. Gli editori non investono in testi nativi digitali perché è un prodotto che non potrebbero poi spendere su carta (mentre è vero il contrario); alcuni grandi soggetti come Amazon ed Apple depotenziano le possibilità della lettura digitale con un supporto povero o inesistente ai formati più avanzati come EPUB3, cercando invece di chiudere il lettore in ecosistemi proprietari; le specifiche per la letteratura elettronica sono primitive e incoerenti, avendo in mente un libro di carta "arricchito" da elementi digitali, invece che un testo nativo digitale; i DRM

[1827] *Ibid*.
[1828] Silvio Lorusso, "In difesa dei Poor Media", *cit.*
[1829] Fabrizio Venerandi, "Il futuro del libro è il libro (ed è già passato)", *cit*.
[1830] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1831] *Ibid*.
[1832] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1833] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.

> vincolano e dissuadono la creazione di killer application per la lettura. Sono tutti fattori, questi ed altri ancora, collegati l'un l'altro che hanno di fatto rallentato quello che – ingenuamente – nel 2010 pensavo sarebbe stato il progresso naturale della lettura digitale.[1834]

Allo stesso modo, in un'altra occasione, l'autore ha affermato:

> non posso non pensare che la mancanza sistematica degli editori di volontà di creare, valorizzare e promuovere le opere di letteratura elettronica in e-book, stia sulla media distanza portando ad una stagnazione di idee e una dispersione di energie. Piuttosto che non avere il testo (statico) su Kindle e piuttosto che rischiare di rodere mercato all'oggetto libro che giace in magazzino, l'editore non investe in letteratura elettronica. Ma la letteratura elettronica non aspetta: altri soggetti, più grossi, transnazionali, la sviluppano in modo più aggressivo in forma di app, di videogiochi, di piattaforme.[1835]

La volontà di proporre "un possibile modello alternativo"[1836] di letteratura elettronica in ebook ha spinto Venerandi alla scelta radicale di non proteggere in alcun modo il suo "libro" digitale, nella consapevolezza che un'iniziativa del genere necessiti "di altri modelli, di altre idee, di altri prototipi capaci di fare massa":[1837] come il *Modulo Base* di Colombini, così l'ebook di Venerandi si presenta come "una sorta di campione che vuole essere cambiato manipolato, un modello vivo".[1838] Tale intento è peraltro esplicitato chiaramente all'interno dell'opera, in un paragrafo della *Introduzione* significativamente intitolato "Avvertimento agli altri poeti":

> queste poesie sono un EPUB3 senza DRM. Ho scritto queste poesie in modo che ci fosse una separazione tra testo e codice, così che tutto l'ebook possa servire come laboratorio di riscritture e mash up. Il mio è un invito: prendete i miei testi, cancellateli dalle pagine XHTML che trovate dentro l'ebook, e sostituiteli con i vostri versi. L'ebook continuerà a funzionare usando la vostra poesia al posto della mia.

Vediamo quindi realizzati gli auspici di Walter Benjamin (in *L'autore come produttore*), secondo il quale la funzione politica dell'opera non doveva risiedere tanto nel contenuto, quanto nell'accessibilità dei mezzi di produzione, una questione questa che, come sappiamo, ha contraddistinto la generazione testuale computazionale combinatoria fin dalle origini (basti pensare a Bense). Per questo motivo, come ha osservato Paolo Giovannetti, "la regola consiste in un uso aperto della regola",[1839] aperta nel duplice senso di riconoscibile e accessibile.

[1834] *Ibid*.
[1835] Fabrizio Venerandi, discorso pronunciato in occasione del Premio Moebius, *cit*.
[1836] Fabrizio Venerandi, "Il futuro del libro è il libro (ed è già passato)", *cit*.
[1837] *Ibid*.
[1838] *Ibid*.
[1839] Paolo Giovannetti, *La poesia italiana degli anni Duemila*, Carocci Editore, Roma 2017, p. 34.

La scelta operata da Venerandi ha necessariamente influito sulle modalità di scrittura del codice, memorizzato e redatto in modo da poter essere modificato il più facilmente possibile: il codice JavaScript è stato difatti inserito in file appositi, al di fuori delle pagine XHTML che racchiudono il testo, in modo che quest'ultimo potesse essere modificato pur mantenendo gli strumenti retorici originali.[1840] Ciò dimostra ancora una volta che gli scrittori digitali sono spinti, dallo stesso ambiente in cui operano, ad adottare un approccio olistico, multimodale, fondato su competenze multiple (*multiliteracies*).[1841] Se, come hanno osservato Arlene Archer e Denise Newfield

> a multimodal approach has the potential to provide a healthy antidote to monolingual and logocentric approaches to meaning-making, enabling a metacognitive view of semiosis as occurring across languages and modes, as well as a successful way of enabling access to dominant and powerful forms.[1842]

allora gli scrittori digitali sono del tutto affini ai designer, in quanto devono conoscere fin dall'inizio e con estrema chiarezza tutti gli elementi che comporranno il loro progetto. Tale aspetto, come sappiamo, è stato fortemente sottolineato da Balestrini, in opposizione all'idea per cui la poesia elettronica sarebbe caratterizzata dalla scomparsa dell'autore o dalla sua sostituzione da parte del computer. Al contrario, come ha precisato Gino Roncaglia nella *Prefazione* alla raccolta di Venerandi, la e-lit richiede un autore attento e attivo in quanto:

> l'autore non è solo il responsabile delle scelte lessicali e semantiche delle poesie, ma ne controlla con attenzione e consapevolezza tecnica la gestione informatica. Accanto e prima del lavoro sul contenuto testuale c'è, essenziale, un lavoro sull'interfaccia e sulle modalità di presentazione del testo. E questo lavoro è parte integrante dello stesso esito estetico delle *Poesie elettroniche*.[1843]

Lungi dallo scomparire, dunque, in letteratura elettronica l'autore è anzi "autore due volte: della poesia e del suo codice".[1844] Ed è proprio questa natura duplice a determinare l'approccio multimodale: come ha affermato Venerandi, infatti, da una parte "l'autore poetico" attinge alla tradizione letteraria, per cui le *Poesie elettroniche* non sono del tutto aliene a questa; dall'altra "l'autore programmatore" cerca "in altri campi gli algoritmi necessari a realizzare l'interazione tra poesia e codice. Campi […] come quello della programmazione grafica, dei videogiochi e della

[1840] Cfr. Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1841] Cfr. Bill Cope, Mary Kalantzis, "'Multiliteracies': New Literacies, New Learning'", *Pedagogies: An International Journal*, vol. 4, n. 3, 2009, pp. 164-195.
[1842] ("Un approccio multimodale ha il potenziale di fornire un salutare antidoto agli approcci monolinguistici e logocentrici alla creazione di significato, consentendo una prospettiva metacognitiva della semiosi così come si verifica attraverso le lingue e i modi; esso rappresenta inoltre un modo efficace per consentire l'accesso a forme dominanti e potenti". Traduzione mia). Arlene Archer, Denise Newfield (a cura di), *Multimodal Approaches to Research and Pedagogy: Recognition, Resources, and Access*, Routledge, New York e Londra, 2014, p. 4.
[1843] Gino Roncaglia, "La regola e il testo: ipotesi di prefazione per le Poesie elettroniche di Fabrizio Venerandi", s. p.
[1844] Anon., "Poesie elettroniche", *Verba*, 8 ottobre 2018 http://verbapoesia.wordpress.com/2018/10/08/poesie-elettroniche/ URL consultato il 10 luglio 2019.

rappresentazione digitale della natura".[1845] Per questo motivo, è utile ribadirlo, è fondamentale che gli scrittori di letteratura elettronica abbiano competenze informatiche: come ha dichiarato Venerandi,

> se stai costruendo contenuti digitali, ovvero testi, suoni, animazioni e immagini marcate, codificate, programmate, 'istruite', conoscere la marcatura, i CSS, la programmazione e quello che c'è sotto al cofano ti permette di avere in mano tutto il sistema di produzione. Detto molto banalmente: ci sono cose che semplicemente non ti verrebbe in mente di fare se non conoscessi il codice con cui si possono fare.[1846]

La quarta motivazione alla base della scelta del formato ebook è riconducibile alla volontà di realizzare un prodotto editoriale (una raccolta di poesie digitali) facilmente riconoscibile come tale e leggibile anche da parte di un pubblico non abituato al digitale. Il desiderio di riconoscibilità è anche una delle ragioni per cui il sistema semiotico principale in *Poesie elettroniche* è il testo verbale scritto, medium che, oltre a non spiazzare eccessivamente i lettori "tradizionali", facilita la serialità e la riproducibilità.

Tuttavia, si tratta pur sempre di poesie *elettroniche*: Venerandi ha infatti dichiarato di voler partire dalle parole stampate per cogliere l'attimo in cui queste si staccano dalla carta,[1847] dimostrando di essere, appunto, digitali: "mi interessava catturare il momento in cui la parola stampata prende coscienza del codice e inizia a fare cose con se stessa, con l'ambiente che la circonda, con il tempo, con il lettore.[1848] Rinunciando volutamente all'utilizzo congiunto di più media (audio, video e immagini sono difatti assenti), a un design spettacolare, a una programmazione inutilmente complessa e a un'interazione forzatamente esagerata, Venerandi ha voluto dimostrare che la letteratura elettronica non ha bisogno di *rich media* per essere efficace:

> l'ebook non è soltanto una copia digitale di un libro di carta e nemmeno un "aumento" forzatamente multimediale di un contenuto testuale. Una narrazione o una lirica digitale sono prodotti culturali che utilizzano il codice per trovare nuove retoriche che non erano possibili con la parola stampata su carta.[1849]

Poesie Elettroniche rappresenta dunque un primo tentativo di formalizzazione di nuovi strumenti retorici, resi possibili dalla programmazione del codice, che, come muscoli di un organismo, si integrassero e "affiancassero a quelli tradizionali (come la rima, l'endiade, la similitudine, l'alliterazione, l'assonanza, etc.)",[1850] i quali sono essi stessi, a loro volta, tecnologia, codice[1851] e

[1845] Fabrizio Venerandi, "Una recensione alle 'poesie elettroniche'", *Quintadicopertina*, 7 febbraio 2019 http://www.quintadicopertina.com/fabriziovenerandi/?p=1204 URL consultato il 10 luglio 2019.
[1846] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1847] Fabrizio Venerandi, discorso pronunciato in occasione del Premio Moebius, *cit*.
[1848] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1849] *Ibid*.
[1850] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1851] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.

andrebbero utilizzati soltanto "quando le cose che volevo dire ne avessero avuto bisogno".[1852] Venerandi ha infatti più volte sottolineato di aver voluto "evitare l'effetto speciale"[1853] per dimostrare "come questi nuovi strumenti retorici non fossero delle semplici *wunderkammer* fatte per stupire il lettore, ma che avessero una finalità espressiva ben precisa"[1854] e, nel caso di *Poesie elettroniche*, consentissero anche di rendere la retorica "seriale e riproducibile per me e per altri poeti".[1855] Alla luce di quanto osservato finora, non possiamo non convenire con Roncaglia e considerare la raccolta di Venerandi uno dei primi esempi di letteratura elettronica realmente "matura":

> […] gli strumenti faticano ancora a trovare la maturità necessaria a permettere una maggiore diffusione di lavori di questo tipo. Certo, come vedremo, di poesia elettronica si parla almeno da una cinquantina di anni. Ma le sperimentazioni sono rimaste finora sperimentazioni: parziali, limitate, di difficile fruizione. Le *Poesie elettroniche* di Venerandi compiono un deciso passo avanti: partono da uno standard, pur se ancora troppo poco supportato a livello di software e dispositivi di lettura. I ferri del mestiere, per quanto poco conosciuti, sono effettivamente a disposizione di tutti. Credo che, da questo punto di vista, il lavoro che state per leggere sia uno dei primi esempi – almeno, il primo che conosco – di poesia elettronica 'matura'. E anche per questo (non solo per questo) meritano grande attenzione.[1856]

La scelta del formato e del sistema semiotico non devono tuttavia confondere: le poesie di Venerandi non sono di facile lettura. Questo perché, come ha dichiarato più volte lo stesso autore, e come esplicitato nell'*Introduzione*:

> queste poesie d'amore sono state scritte […] in uno dei periodi più difficili, di crisi e di squadernamento della mia vita. La retorica digitale che sottende – in maniera diversa – tutte e quattro le sezioni del testo è quella di permettermi di scrivere cose che non avrei voluto rileggere. Che non avrei voluto fermare in una forma. Queste sono poesie che non vogliono essere finite, ma che credono che la cosa di cui parlano sia ancora una cosa in mutazione.

Se quindi, da una parte, l'ebook va incontro alle aspettative del lettore, dall'altra le disattende immediatamente, richiedendo strategie di lettura diverse rispetto al medium cartaceo. L'autore si è trovato dunque nella situazione, convenzionale, di dover necessariamente far uscire fuori da sé delle "cose sgradevoli"[1857] che lo stavano "intossicando",[1858] ma che non aveva "la forza di rileggere" e, soprattutto, voleva che nessuno leggesse.[1859]

[1852] *Ibid*.
[1853] *Ibid*.
[1854] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1855] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1856] Gino Roncaglia, "La regola e il testo", *op. cit.*
[1857] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1858] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1859] *Ibid*.

Ed è qui che è entrato in gioco il digitale ("il codice mi ha aiutato" ha scritto Venerandi):[1860] il codice si è rivelato funzionale alla necessità espressiva dell'autore in quanto strumento perfetto per esprimere l'instabilità, uno dei temi centrali della raccolta:

> il codice è stato un modo naturale per me per fare qualcosa di nuovo: potevo scrivere queste cose senza doverle leggere e senza doverle far leggere nella nudità della loro messa in versi. I versi infatti, nell'ebook, cambiano, si modificano nel tempo, si nascondono nelle ore di luce, si muovono per lo schermo, si generano solo se sollecitati, si cancellano ed evitano di mostrarsi nella loro interezza.[1861]

L'instabilità si declina in una serie di tensioni – nascondimento/disvelamento, detto/non detto, memoria/oblio, violenza/discrezione, lettura/azione – che riflettono, in chiave metatestuale, esattamente il momento in cui le parole assumono coscienza del proprio status digitale (quell'attimo in cui "si staccano dalla carta"), passando così da essere *cose*, fissate su un supporto e quindi sempre uguali, a essere agenti, programmi eseguibili che *fanno cose*. La codifica digitale si rivela efficace e necessaria in quanto consente di non sciogliere queste tensioni, ma di attraversarle ed esperirle attraverso una pluralità di sensi, dovendo però fare i conti con i vincoli imposti dall'autore e dal medium: l'elemento ludico, fortemente presente in *Poesie elettroniche*, si rivela ancora una volta un potente dispositivo retorico che consente da una parte di inscenare la sfida tra i diversi agenti (autore-testo-medium-lettore), dall'altra di conferire un margine d'azione più ampio al lettore, il quale può giocare con i versi, manipolarli, immergervisi, scegliere le modalità di fruizione e cercare di comprendere i meccanismi del *cybertesto*.

4.7.2. Struttura

Poesie elettroniche è composta da una copertina, una *Prefazione*, una sezione *Introduzione e ringraziamenti* a cui segue una dedica, un *Prologo*, quattro sezioni, contenenti ciascuna dieci poesie, e un'*Appendice*. Il *Prologo*, le quattro sezioni e l'*Appendice* formano il "codice-indice" 0101010101.[1862] La scelta di includere in ogni sezione dieci componimenti è stata dunque dettata dalla volontà di ottenere un codice binario. Venerandi ha affermato che "la numerazione binaria vuole avere valore per se stessa":[1863] si tratta dunque di un caso, di una "felice coincidenza" se il codice corrisponde al carattere ASCII "u", spesso utilizzato come abbreviazione del pronome inglese "you" ("tu"). Per quanto casuale, trovo questo risultato significativo in quanto in linea con la poetica dell'autore: in *Poesie elettroniche* il focus viene effettivamente spostato da un soggetto

[1860] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1861] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1862] Il primo zero è relativo al *Prologo*, i successivi quattro 10 corrispondono alle poesie contenute nelle quattro sezioni, l'1 finale è relativo all'*Appendice*.
[1863] Da un'intervista personale a Fabrizio Venerandi realizzata l'11 luglio 2019.

individualista a un soggetto duplice; inoltre, come sappiamo, il pronome "tu" rappresenta una convenzione utilizzata nelle avventure testuali, genere particolarmente caro a Venerandi.

4.7.3. Copertina

La prima schermata che incontra il lettore è la copertina, contenente: il titolo e il nome dell'autore, che rimandano direttamente al *Menu* (o *Indice*) ipertestuale; i loghi di *Nazione Indiana* e *Quintadicopertina*, che rimandano alle homepage dei rispettivi siti web, e un rimando alla *Prefazione*. Tuttavia, l'attenzione del lettore viene immediatamente intercettata dal titolo, le cui lettere, trascorso qualche secondo, vengono progressivamente sostituite da altre lettere (come accade, ad esempio, nei tabelloni ferroviari), arrestandosi una volta raggiunto un senso compiuto (si confrontino *Ill. 123* e *Ill. 124*).[1864]

Illustrazione 123: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Copertina prima dell'animazione

Illustrazione 124: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Copertina dopo l'animazione

Le combinazioni possibili (quattordici in totale, come si evince esplorando il codice)[1865] vengono generate casualmente a ogni apertura dell'ebook, rendendo di fatto impossibile prevedere l'output. Venerandi ha così immediatamente mostrato le novità del linguaggio utilizzato. Notiamo inoltre che, a differenza della maggior parte delle opere di seconda generazione, sono del tutto assenti le "istruzioni d'uso": similmente ai videogiochi, il fruitore viene introdotto ai meccanismi di interazione attraverso l'osservazione diretta e la pratica (la riapertura dell'ebook e l'esplorazione del codice sorgente, in questo caso).

[1864] Per avere un'idea dell'animazione è possibile visualizzare un video dimostrativo all'indirizzo http://www.youtube.com/watch?v=UOKjn7UbbMM URL consultato l'11 luglio 2019.

[1865] Il codice Javascript relativo all'animazione del titolo è nominato "attivo.js" ed è contenuto in OEBPS-Text. Il contenuto è il seguente:
var cover=["QUINDIAMOREORADICO", "PAROLEMESSEATACERE", "COSEKENONPOSSODIRE", "####0101010101####", "OGNIVOLTAPERSEMPRE", "NOTABENENONRESPIRO", "QUESTAVOLTADAVVERO", "XSEMPREQUANTOBASTA", "QUESTORESTAINFONDO", "NONTOCCARTIMAIPIU"', "NONSERBARTINELSEME", "NONSAPERECOSASARAI", "QUANDONONSONONULLA", "XTEXMEXKESTEPAROLE"];

Il testo si presenta dunque immediatamente come un *technotext*, un dispositivo che interroga la sua materialità e quella del supporto; la lettura è unica, sia perché è diversa a ogni fruizione, sia perché non è possibile tornare indietro. Il lettore comprende così che la memoria sarà una strategia cruciale per interagire con i testi, i quali sono percepiti come "transitorio osservabile", flussi di dati, processi in perenne mutazione.

Il verso spezzato, che non segue le convenzioni grammaticali della divisione in sillabe e le abbreviazioni tipiche del linguaggio online (ad esempio il "k" al posto di "ch" o la "x" al posto del "per") lasciano intendere che l'ambiente culturale di riferimento sia non solo quello letterario, ma anche quello informatico e, in generale, quello della rete: difatti il modello è rappresentato dal database e, allo stesso modo, il tempo non segue più un andamento lineare, ma circolare (espresso dal processo del *loop*), senza inizio, né fine. L'animazione testuale e la generazione casuale trasmettono fin da subito un senso di instabilità, che abbiamo detto essere il tema portante della raccolta. Questa instabilità induce il lettore a una *perplexia* che conduce a sua volta a una lettura attiva, volta al colmare una perdita di presa nei confronti di un significato che richiede e al contempo rifugge la ricostruzione, un senso del quale si ha sempre un'impressione e mai una certezza. La scelta delle modalità di fruizione di questa "poesia nascosta" viene lasciata al lettore, il quale potrà decidere di leggere solo una delle combinazioni possibili o esaminarne i meccanismi esplorando il codice sorgente. Il tono ironico (una delle possibili combinazioni, ad esempio, recita "questa volta davvero") contribuisce a creare un clima disteso che favorisce la complicità e la collaborazione tra lettore, medium e testo.

Notiamo infine che, in questo caso, l'interazione è ridotta al grado zero (l'animazione scatta in modo automatico): in tal modo il poeta introduce l'altro protagonista del circuito comunicativo, il dispositivo, presentato come un alleato dell'autore piuttosto che del lettore in quanto complice nel rendere il testo difficilmente leggibile. Da ciò emerge dunque un'altra convenzione, già osservata, della letteratura elettronica: il senso è corrotto dalla lettura, la quale diventa un segno tangibile, ma non del tutto controllabile né prevedibile, all'interno del testo. La lettura, a prescindere dall'agente che la effettua, è dunque nemesi della scrittura in quanto da una parte moltiplica i segni che la scrittura tende invece a fissare, dall'altra esaurisce il senso, consuma il processo, forza alla staticità il flusso.

4.7.4. Prologo

Il *Prologo*, dal sottotitolo "Poesia che ho scritto ma poi si è cancellata", è introdotto, come ogni sezione della raccolta, da una schermata contenente il titolo e una breve spiegazione, evidenziata da un rettangolo grigio laterale e composta con un font differente da quello delle poesie. Questi elementi grafici sono tutt'altro che marginali in quanto, in un ambiente come l'ebook in cui viene

meno la "visione foglio",[1866] essi diventano ancore di memorizzazione dei contenuti. Non a caso, a proposito della fase di progettazione del libro digitale, Venerandi ne ha sottolineato le differenze rispetto alla pagina web e al libro, parlando di "istruzione" piuttosto che di "impaginazione".[1867]
Come suggerisce il sottotitolo, la poesia è "effimera": gli otto versi liberi di cui è composta, infatti, svaniscono progressivamente dopo circa cinque secondi, finché non resta che il titolo; il testo della poesia si ripete, immutato, a ogni fruizione (involuzione dell'interfaccia).

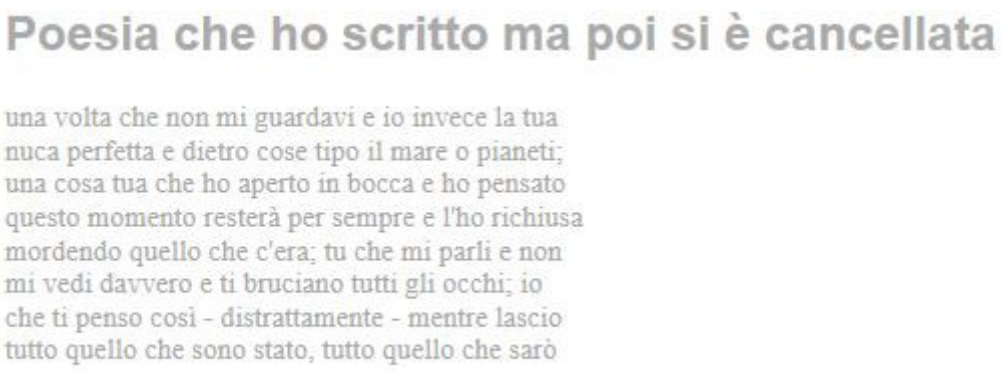


Illustrazione 125: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Prologo

Vale la pena sottolineare che la descrizione recita "questa sezione non contiene nessuna poesia" e il codice associato al *Prologo* è zero. Potremmo allora intendere il *Prologo* come una *captatio malevolentiae* (l'autore ha esordito mentendo al lettore) che innesca una situazione paradossale come ciò a cui si riferisce: come la poesia esiste e non esiste (nel corso di una stessa sessione di lettura dell'ebook, la schermata rimane effettivamente vuota), così la *captatio malevolentiae* è, secondo la descrizione di Umberto Eco,

> una figura retorica che non esiste e non può esistere, la quale mira a inimicarsi l'uditorio e a mal disporlo verso il parlante… Ma a questo punto è chiaro che la *captatio malevolentia* non può essere un artificio retorico. La retorica tende ad ottenere consenso, e quindi non può apprezzare esordi che scatenino immediatamente il dissenso. [1868]

Attraverso questa strategia Venerandi induce il lettore ad andare oltre la superficie (leggere è consumare, scrivere è mentire, sembra questo il monito del poeta), cedendo ancora una volta all'utente la scelta delle modalità fruitive, ("questa poesia c'è o non c'è? Voglio leggerla o no?")[1869] relative in questo caso a un testo in divenire, indissolubilmente legato al tempo.

[1866] Daniele Giampà, "#ELRPUB: Intervista con Fabrizio Venerandi", *cit*.
[1867] *Ibid*.
[1868] Umberto Eco, *A passo di gambero. Guerre calde e populismo mediatico*, Bompiani, Milano 2006, p. 214.
[1869] Fabrizio Venerandi, discorso pronunciato in occasione del Premio Moebius, *cit*.

4.7.5. Prima sezione: “Poesie occluse”

La prima sezione, dal titolo “Poesie occluse”, è così descritta dall'autore:

> questa sezione contiene poesie che il poeta ha cancellato, parzialmente, per non essere costretto a rileggerne il testo. Toccando è possibile per il lettore scoprire una parte cancellata. Toccando una successiva cancellazione, però, la prima tornerà ad essere illeggibile. Non è possibile contemplare la poesia nella sua nudità.

Ciascuna delle dieci poesie presenta infatti, ancora una volta, delle porzioni di testo non leggibili; tuttavia, in questo caso l'illeggibilità non è data dalla durata del tempo interno alla composizione (le “Poesie occluse” sono infatti *segment-based*, non hanno cioè un tempo stabilito), ma da un elemento grafico, un rettangolo nero, regolato da un codice Javascript. Tale procedura ricorda inevitabilmente le “cancellature” di Emilio Isgrò, con la differenza che, come ha spiegato Venerandi, cliccando su un rettangolo è possibile rivelare il testo sottostante, a discapito però di un'altra porzione di testo, che verrà a sua volta oscurata, esemplare dimostrazione dell'antico adagio, più volte citato, “la lettura impedisce la lettura”. Tutte le poesie tranne la *#sei* (*Ill. 127*), mostrano dei segmenti di testo più o meno numerosi (da una sola parola, come nella prima – *Ill. 126* – e nell'ultima poesia, a un massimo di dieci, come nelle poesie *#sette* e *#nove*), per cui il lettore può accontentarsi di quanto l'autore ha deciso di mostrargli oppure “violare” la sua privacy, in modo più o meno invasivo: il lettore può infatti “forzare” il sistema, svelando il testo nella sua interezza, sia selezionando il testo con il cursore, sia ispezionando il codice HTML.

Illustrazione 126: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie occluse: #uno

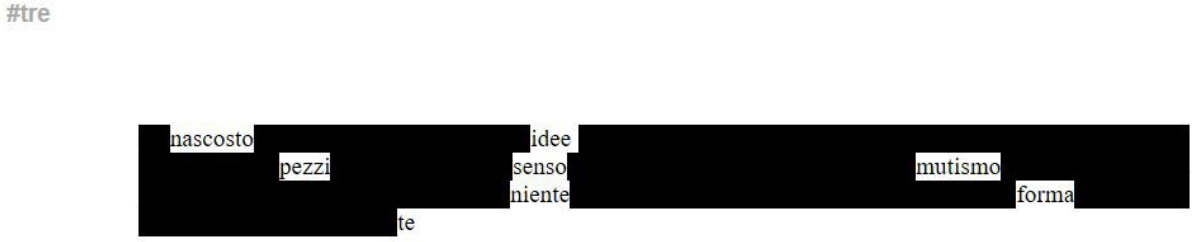


Illustrazione 127: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie occluse: #tre

Illustrazione 128: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie occluse: #sei

Ancora una volta la memoria rappresenta un fondamentale elemento per l'interazione; la sollecitazione della memoria è direttamente proporzionale alla quantità di testo occultata, che dipende a sua volta dal "livello di dolore" che evoca una determinata poesia: le poesie "meno dolorose", quindi, avranno una cancellazione più attenuata perché più semplici da ricordare (per il poeta) e viceversa.

L'allusione al corpo effettuata da Venerandi nella descrizione ("nudità") appare significativa: se nel *mezangelle* di Breeze il corpo del testo presenta delle cicatrici, in questo caso siamo in presenza di ferite ancora aperte, per cui manipolare il rettangolo nero è come strappare delle bende. Il dolore, palesato da vincoli esposti e mobili, rende il gioco di scambio tra poeta e lettore decisamente sensuale proprio perché basato su una tensione irrisolta e su una visione sempre parziale (parafrasando Oscar Wilde, l'insoddisfazione è la chiave di un piacere perfetto), che resta tale a meno di non commettere una violenza (hackerare il dispositivo, penetrando nel codice sorgente). Tuttavia, quest'ultimo gesto farebbe perdere gran parte del fascino alla lettura: come nelle avventure testuali, anche in questo caso il piacere deriva dalla scoperta progressiva dei meccanismi. Anche il senso della vista, a cui si allude più volte nel testo (si veda, ad esempio, il riferimento alla "forma" nella poesia *#tre – Ill. 127*) risulta appagato, potendo contare su combinazioni cromatiche sempre differenti: le poesie si adattano infatti alla grandezza della finestra, per cui la disposizione degli spazi bianchi e neri è variabile. Contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare, il contrasto bianco/nero si traduce raramente in contrapposizioni ossimoriche (un unico esempio è rappresentato da "nero" e "splende", due delle parole visibili della poesia *#due*), mentre più spesso vengono interpretati alla stregua del linguaggio binario, elementi "irrimediabilmente vicini",[1870] entità distinte eppure complementari, "pezzi / direi uno, senza senso / senso: né buono né cattivo",[1871] "due parti uguali / e distinte",[1872] come gli organi che formano un corpo, come pezzi di codice che compongono un software, come il codice genetico che lega un genitore a un figlio, come il cuore di un amante durante un momento di crisi.

[1870] Citazione tratta dalla poesia *#nove*.
[1871] Frammenti tratti dalla poesia *#tre*
[1872] Frammenti tratti dalla poesia *#nove*.

Come è possibile notare confrontando le poesie *#uno* (*Ill. 126*) e *#tre* (*Ill. 127*), in alcuni casi[1873] la cancellatura risulta frammentata, rivelando così la lunghezza delle parole e gli spazi tra queste; in altri casi[1874] la cancellatura si presenta uniforme, non consentendo neppure di immaginare la quantità di parole che compongono la poesia; in altri casi ancora[1875] la composizione è ibrida: gli spazi tra le parole risultano solo a tratti evidenti, nascosti a volte da un rettangolo continuo. Questa metodologia spiazza il lettore, inducendolo a riconfigurare continuamente le proprie strategie. Attraverso l'interazione con l'interfaccia, inoltre, il lettore non solo costruisce la propria versione della poesia, decidendo l'ordine di apparizione del testo, ma gestisce anche la velocità: il ritmo della lettura è quindi orchestrato sia dal poeta, nell'atto dello scrivere, sia dal lettore, nell'atto dello svelare.

Un'altra strategia degna di nota riguarda la ripetizione di una o più parole (come nel caso di "senso" nella poesia *#tre*) che trapela da una lettura lineare; si tratta, in realtà, di un'illusione in quanto non è la parola a essere scritta due volte, ma è la sovrapposizione del rettangolo a renderla di volta in volta la parte finale o iniziale di una frase. In tal modo, se letto in modo sequenziale, il testo appare "balbuziente" e ciò produce un effetto di spontaneità (la ripetizione di uno stesso termine può essere intesa come indice di imbarazzo) e di confidenza (la ripetizione determina un aumento dell'attenzione e trasmette la sensazione di stare leggendo qualcosa di importante).

Questo senso di ridondanza è inoltre potenziato dagli inserti metatestuali[1876] e dall'utilizzo della retroproiezione dell'interfaccia (il gesto, il contenuto attivabile e quello attivato sono in relazioni metaforiche), strategie che aumentano l'immersione e il coinvolgimento, fisico ed emotivo, del lettore con il testo e dunque, in questo caso, la frustrazione, derivante dall'impossibilità di ottenere l'immagine completa del puzzle. La strategia a vincoli adoperata da Venerandi dimostra, infine, non solo che non tutto il testo di interfaccia è destinato a lettori umani (esemplare, a tal proposito, la poesia *#sei*, che ricorda codici, come il QR e i codici a barre, leggibili esclusivamente da dispositivi elettronici), ma anche che il medium digitale non implica necessariamente un grado maggiore di libertà nei confronti di questi ultimi, anzi, come abbiamo visto, spesso si verifica il contrario.

Palesare i limiti del mezzo è un modo per riflettere sulle sue potenzialità; significative, a tal proposito, le dichiarazioni di Venerandi:

> la sezione delle poesie occluse nasce da una serie di tentativi fatti diversi anni fa nel costruire un ebook in formato ePub2 sfruttando alcune caratteristiche dei CSS per occultare parte del testo attraverso il tocco; la cosa non funzionò all'epoca, ma

[1873] Si tratta delle poesie *#uno*, *#sei* e *#nove*.

[1874] È il caso delle poesie *#due*, *#tre*, *#quattro* e *#sette*.

[1875] Si vedano le poesie *#cinque*, *#otto*, *#dieci*.

[1876] Ad esempio: "se tendi le mani verso di me, troverai", "mi sono nascosto ai tuoi occhi/ ma se mi tocchi ti sento" (poesia *#uno*); "questa mia parola che nascondo / questo mio dire che non dico", "questo spazio infinito ci sembra nero" (poesia *#due*); "ho nascosto / le mie parole per te", "ne sono uscito a pezzi", "questo mio mutismo" (poesia *#tre*); "ho sempre nascosto - / amore – quello che ero", "quello che avevo / l'ho cancellato" (poesia *#cinque*); "quando / la / cosa / che / sono / si / fa / cosa / detta, / allora - / - amore - / non /sono / sicuro / che / quel / suono / scritto / sia / ancora / io;" "anche /ora / mentre /tocchi / ogni / mia / singola / parola, / quello / che / vedi / non / è / quello / che / sono", (poesia *#sei*); "ogni cosa che tocco è persa" (poesia *#dieci*).

> quelle sperimentazioni erano state scritte direttamente in versi, come se l'idea dell'occlusione digitale naturalmente portasse a farlo.[1877]

4.7.6. Seconda sezione: "Poesie temporali"

La seconda sezione, "Poesie temporali" o "gelsomini notturni", contiene dieci poesie che, proprio come i fiori a cui si riferisce il titolo alternativo, si chiudono di giorno per poi schiudersi nelle ore notturne:[1878] se letta dall'alba al tramonto, infatti, la sezione mostrerà una strofa, una quartina statica, per ogni poesia mentre, letta in alcune ore della notte, che variano da poesia a poesia, queste presenteranno altre strofe e altri versi. A titolo di esempio riportiamo la poesia *#5* così come appare di giorno (*Ill. 129*) e di notte (*Ill. 130*).

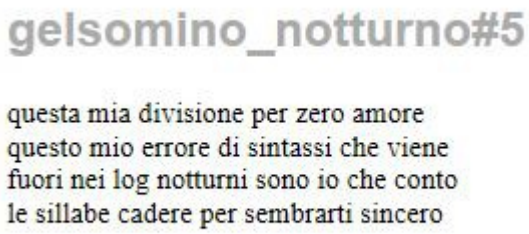


Illustrazione 129: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie temporali: #5 (versione diurna)

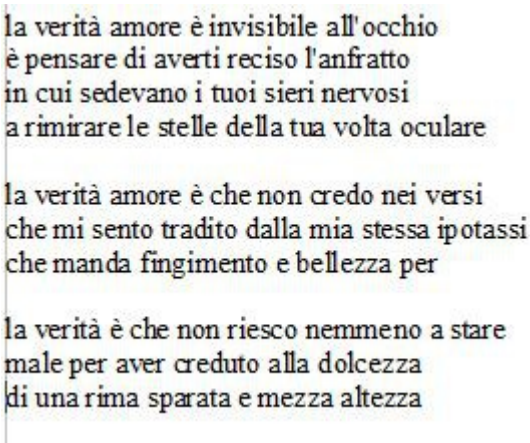


Illustrazione 130: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie temporali: #5 (versione notturna)

Ancora una volta Venerandi, ispirato dalle dinamiche di certi videogiochi,[1879] sfrutta delle proprietà del medium digitale (il riconoscimento dell'orario di accesso dell'utente in questo caso) per vincolare la leggibilità dei suoi versi.

[1877] Fabrizio Venerandi, "Una recensione alle 'poesie elettroniche'", *cit.*
[1878] Il codice Javascript responsabile di questo comportamento è contenuto nel file "gelso1.js".
[1879] Nello specifico, l'ispirazione proviene dal videogioco *Pokemon* della Nintendo. Cfr. Fabrizio Venerandi, "Una recensione alle 'poesie elettroniche'", *op. cit.*

Questa sezione, a differenza delle precedenti, si avvale di un altro tipo di figura retorica, l'incubazione dell'interfaccia, per cui il gesto del lettore provoca effetti sulla superficie difficilmente individuabili in quanto differiti rispetto al gesto stesso: le poesie, per la prima e unica volta, a eccezione dell'*Appendice*, appaiono difatti statiche,[1880] analogamente ai fiori di cui riprendono i meccanismi.

L'animazione, in questo caso, riprende dunque le leggi fisiche del mondo naturale e il tempo dell'opera coincide con quello reale; si ha così una corrispondenza tra artificiale (il dispositivo elettronico) e naturale (l'alternarsi del giorno e della notte), che trasmette al lettore la sensazione di interagire con un organismo "vivo". Tuttavia, trattandosi di media programmabili, tale corrispondenza può essere manipolata; l'aderenza alle leggi naturali, quindi, non è che un'illusione, una simulazione: come nelle precedenti sezioni, infatti, il lettore può decidere di sottostare alle "regole del gioco", aprendo l'ebook a orari diversi, oppure hackerare il sistema, accedendo alle strofe destinate alle ore notturne ispezionando la pagina HTML (ogni strofa è infatti interamente contenuta nel codice HTML, segnalata dal titolo "strofa notte").

Ancora una volta il lettore assume un ruolo luciferino, portando alla luce versi che trovano solo in uno stato liminale il proprio equilibrio. Tale ambiguità è sottolineata dai versi stessi: la poesia *#1*, nella versione diurna, recita infatti

> questa cosa che non ti dico è nascosta
> dai raggi che il tuo monitor fa brillare
> questa cosa non la vedi alla luce del sole
> me la tengo tutta dentro a macerare

Come nella precedente sezione il buio, rappresentato dal rettangolo nero, stava a indicare il "grado"di intimità e dolore provocato da quei ricordi, così in "Poesie temporali" alla notte, nella duplice accezione di tempo (le ore notturne) e spazio (il codice sorgente che sta dietro al testo di interfaccia) vengono affidate quelle parole che il poeta non ha il coraggio di esporre alla luce del sole.

Così come nella celebre poesia di Giovanni Pascoli i gelsomini appartengono alla tessitura metaforica correlata all'atto sessuale, nelle poesie elettroniche di Venerandi indicano i meccanismi di funzionamento della sezione, rimandando ancora una volta al rapporto "erotico" che si instaura tra lettore, testo e dispositivo, da una parte, e tra poeta, scrittura e donna amata, dall'altra.

Se in Pascoli appare evidente il senso di estraneità e di esclusione del poeta dagli atti compiuti dai novelli sposi, in Venerandi trapela, al contrario, un coinvolgimento così profondo da risultare doloroso e lacerante: i corpi, a cui i versi fanno spesso riferimento, appaiono infatti lacerati, gli

[1880] Si tratta, evidentemente, di una staticità apparente come la coincidenza con le leggi naturali in quanto, coerentemente con la figura retorica utilizzata, le poesie sono programmate per mutare nel tempo, seppure in modo meno evidente della poesia del *Prologo*.

organi interni esposti,[1881] le dita, spezzate, graffiano,[1882] il labbro è ferito,[1883] il respiro è roco;[1884] gli amanti sono, letteralmente, estranei,[1885] ma uniti in modo viscerale, tanto da formare un ibrido mostruoso,[1886] pulsante, feroce. Questo punto di vista viene successivamente esteso all'intera razza umana, descritta come una "orribile"[1887] specie mutante,[1888] ora antropomorfa (zombie),[1889] ora simile a insetti notturni che guardano "il mondo passare su internet alla luce/ elettrica e buia della lampadina".[1890]

Appare, allora, più che lecito diffidare dalle parole usate da questa specie. Ancora una volta, infatti, il poeta sottolinea la falsità insita nell'atto della scrittura: scrivere è mentire,[1891] scrivere è tradire, scrivere è una dolce tortura.[1892] E sembra non bastare la correttezza formale a legittimare questo atto: gli ambigui versi della poesia *#7*, "il mondo sta finendo /stando attento a dove cade l'accento", ad esempio, possono essere intesi sia come una nostalgica esaltazione di un tempo, ormai quasi del tutto passato, in cui i poeti prestavano attenzione alla metrica, sia, al contrario, come un'accusa nei confronti di scrittori che si chiudono nei loro studi disinteressandosi a una realtà esterna che avrebbe invece urgente bisogno del loro intervento.

La finzione della scrittura, unita al dolore evocato dai ricordi, rende ancora una volta i versi spezzati e il testo imbevuto di non-detto:[1893] esemplare, a tal proposito, l'ultima poesia della sezione, di cui riportiamo la strofa "diurna" (*Ill. 131*) e "notturna" (*Ill. 132*).

[1881] Si notino i riferimenti agli "intestini" (poesia *#1*), alla bocca da cui fuoriesce "tutto quello che c'è dentro" (poesia *#2*), alla lingua tirata "come una stella filante" (poesia *#2*), alla "collana dei miei organi inferni" (poesia *#2*), alla "cosa piccola e feroce che mi usciva dall'addome" (poesia *#2*), al cuore che contiene sterpaglie che il poeta cuce (poesia *#7*).

[1882] Cfr. poesia *#4*.

[1883] Cfr. poesia *#10*.

[1884] Cfr. poesia *#4*.

[1885] "adesso così abbracciati notturni da ore / siamo due estranei che si limonerebbero solo per l'odore". Poesia *#3*.

[1886] Si veda, ad esempio, il penultimo verso della strofa notturna della poesia *#1*, che allude a "ventricoli allacciati", oppure alle dita di lui che si insinuano nelle crepe del corpo/muraglia di lei (poesia *#4*) o, ancora, al verso della poesia *#4* "[...] siamo / stati siamesi che suturano pelli".

[1887] "l'umanità è orribile". Poesia *#8*.

[1888] "mutanti che non prendono forma". Poesia *#9*.

[1889] "giriamo per casa come morti". *Ibid*.

[1890] *Ibid.*

[1891] "la prima quartina di questa poesia era un errore / una cosa che ho scritto per coprire il resto" (poesia *#1*); "una voce segreta /che non dice più niente di vero" (poesia *#4*); "conto / le sillabe cadere per sembrarti sincero" (poesia *#5*); "la verità amore è che non credo nei versi" (poesia *#5*).

[1892] Si pensi, ad esempio, ai versi della già citata poesia *#5*, con la loro menzione della "dolcezza" di una rima "sparata".

[1893] Si vedano, ad esempio, i versi della poesia *#3* , "quella poesia che non ti ho mai mandato quella / senza nome che non ho nemmeno salvato dico", e della poesia *#4* : "che non dico e mi arrocco in silenzio".

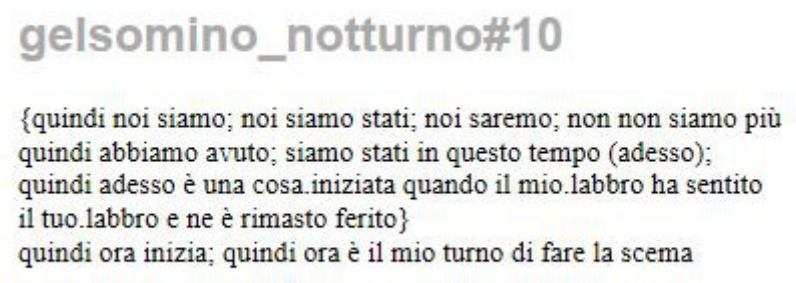


Illustrazione 131: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie temporali: #10 (versione diurna)

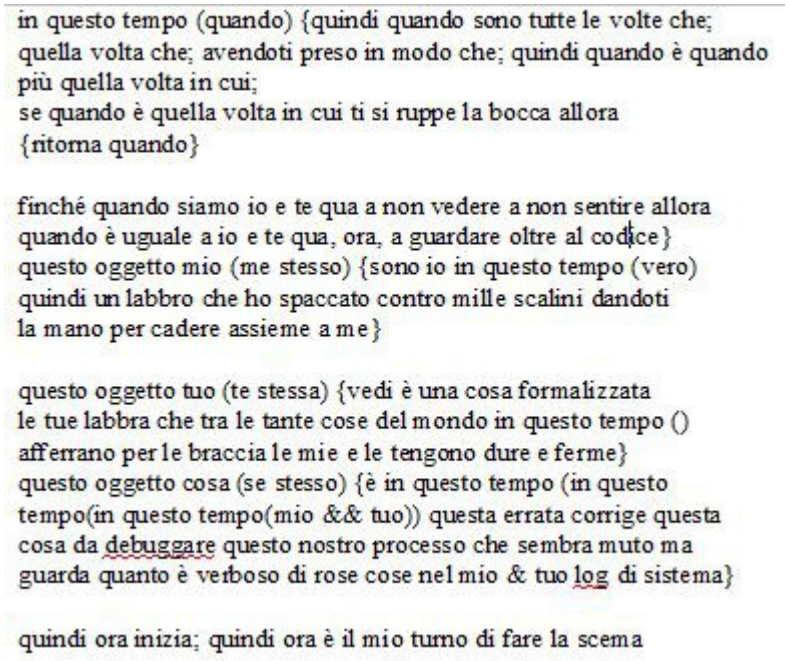


Illustrazione 132: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie temporali: #10 (versione notturna)

La forza espressiva di questo codework, che ricorda *Poème Algol* dell'oulipiano Arnaud, è data dalla tensione tra linguaggio macchinico, evidentemente basato sulla traduzione in italiano della sintassi dei linguaggi di programmazione a oggetti, e contenuto, relativo a emozioni ed esperienze impossibili da formalizzare. Lo pseudo-codice è difatti piena espressione di un meccanismo *broken*, "da debaggare", capace, a differenza di una macchina, di "guardare oltre al codice" e di prendere coscienza della propria disfunzionalità ("errata corrige"). Disfunzionalità che, come indica l'ultimo verso ("fare la scema"), si manifesta prima di tutto attraverso la sovversione delle regole, il cui effetto è tanto più efficace quanto più ampio ed evidente è lo scarto tra norme ed eccezioni.

Così, ad esempio, l'inserimento di espressioni informali[1894] o la descrizione di azioni banali e quotidiane[1895] conferiscono maggiore risalto ai contenuti dal tono opposto, esattamente come, nel

[1894] Si vedano, ad esempio: "rutta" (poesia *#1*), "limonerebbero" (poesia *#3*).

[1895] Si veda, ad esempio, la poesia *#7* in cui all'atto del cucire le sterpaglie che crescono nel cuore segue immediatamente quello, più prosaico, del bruciare "i bolli andati del ciclomotore"; allo stesso modo, nella strofa

caso dell'ultima poesia, la traduzione italiana mette in evidenza un tema tutt'altro che leggero, quale quello dell'egemonia della lingua inglese, con tutte le implicazioni sociali, politiche e culturali che ne conseguono, mentre la comicità riesce a emergere appunto perché inserita in un contesto altamente formalizzato. Questa alternanza di stile alto e basso, di lingua naturale e di lingua artificiale riflette lo status binario che accomuna sia il medium (0 e 1) che il fiore (giorno e notte), che i temi su cui poggia la raccolta.

Tuttavia, come abbiamo già osservato, ciò che rende particolarmente riuscita la raccolta di Venerandi è la tensione, non risolta, tra opposti per cui, anche in questo caso, l'onda quadra che sembra trapelare dall'andamento delle poesie viene costantemente minata da forze "analogiche": trattando allo stesso modo il linguaggio di programmazione e quello naturale, il poeta mette in evidenza i *bias* insiti in qualsiasi tipo di codice e, con essi, la capacità di quest'ultimo di essere non tanto un ponte, quando uno schermo che pone in un'altra prospettiva, più distante, chi scrive da se stesso. In tal modo il poeta suggerisce al lettore che il non detto (l'indicibile?), molto più vasto, e rilevante, del detto, non alberga né nel linguaggio naturale, né in quello artificiale, ma in un luogo altro in cui il lettore, come il poeta, non cessa di riscrivere, silenziosamente, il proprio mondo.

4.7.7. Terza sezione: "Poesia cangianti"

La terza sezione, "Poesia cangianti", ispirata ad alcuni esperimenti nell'ambito della *generative music*,[1896] è la più complessa, in quanto presenta tre diversi metodi di permutazione: le prime quattro poesie contengono versi composti da una coppia di parole che appare in modo alternato mentre l'animazione procede in modalità automatica e a ciclo continuo;[1897] le poesie dalla cinque alla sette, definite da Venerandi "slot machine"[1898] o "roulette",[1899] si differenziano da quelle della sezione precedente in quanto il processo combinatorio è finito (a un'iniziale instabilità segue cioè una condizione di staticità), ma può essere riavviato dal lettore cliccando le parole in corsivo, che svolgono dunque la stessa funzione delle leve delle *slot machine*; le poesie dalla otto alla dieci,

seguente, l'acquisizione di una maggiore responsabilità (fuggire le occasioni prossime del peccato) viene esemplificata dall'atto di evitare il cono gelato offerto dalla donna.

[1896] In particolare, Venerandi ha dichiarato di essersi ispirato all'album *Tender Metal* del cantante pop Gwilym Gold, strutturato in modo che le sette tracce di cui è composto subiscano delle variazioni a ogni nuovo ascolto, determinando una fruizione sempre diversa e imprevedibile. Cfr. Fabrizio Venerandi, "Una recensione alle 'poesie elettroniche'", *cit.*

[1897] È possibile riscontrare delle differenze all'interno di questa stessa sezione: nella prima poesia, infatti, vi sono dei versi immutabili (come il terzultimo), a differenza delle altre, nelle quali ogni verso presenta parole variabili. La seconda poesia è più lunga della prima e presenta, oltre alle varianti binarie, aggiunte *ex novo* di parole (ad esempio il verbo "ascoltami" del quinto verso e l'aggettivo "dolorose" dell'ultimo verso). Quest'ultima strategia è impiegata ancora più largamente nella quarta poesia, nel cui ultimo verso è presente la variazione di un'intera frase ("entro la data impressa in scadenza" si alterna infatti a "grammo per grammo, etto per etto"), nonché l'aggiunta di un ulteriore verso ("[preferibilmente").

[1898] Fabrizio Venerandi, discorso pronunciato in occasione del Premio Moebius, *cit*.

[1899] Introduzione alla sezione "Poesie cangianti".

infine, definite “iperquartine”, contengono quattro versi composti da diversi livelli di profondità (da quattro a nove), che emergono a ciclo continuo, sostituendo i versi precedenti.[1900]

Come ha sottolineato lo stesso Venerandi nell'introduzione alla sezione, “le *poesie cangianti* sono poesie instabili, che non trovano una loro posizione finale”; anche quando sembrano trovare una loro forma, è sempre possibile generarne di nuove. L'aspetto dinamico e multi-lineare è qui più accentuato rispetto alle sezioni precedenti: a differenza delle “Poesie temporali”, ad esempio, in cui le varianti erano soltanto due, questa sezione offre un numero più elevato di combinazioni, generando effettivamente letture diverse a ogni fruizione. Ancora una volta, nessuna poesia è leggibile nella sua interezza, a meno di non esplorare il codice HTML.

Le diverse metodologie impiegate, i cui effetti immediatamente riscontrabili riguardano la velocità del processo combinatorio e le possibilità di interazione concesse al lettore, danno luogo a percezioni differenti in fase di lettura: nelle prime quattro poesie, ad esempio, la velocità ridotta consente una lettura discretamente agevole, il che a sua volta permette la comprensione dei meccanismi di funzionamento senza il bisogno di esplorare il codice sorgente. Nonostante il processo sia automatico e infinito, la frustrazione del lettore viene lenita dal numero ridotto di variabili (soltanto due).

La seconda micro-sezione, per quanto presenti un'animazione presumibilmente familiare (ricorda infatti il testo ricombinante dei tabelloni di alcune stazioni ferroviarie), in un primo momento frustra il desiderio del lettore di decifrare il testo, in quanto la velocità del processo combinatorio risulta decisamente elevata. Tuttavia, questa frustrazione risulta bilanciata dal senso di controllo determinato dalla possibilità concessa al lettore di riavviare il meccanismo generativo. Il progressivo rallentamento e la stabilità finale, infine, consentono di comprendere le modalità di funzionamento senza esaminare il codice sorgente, anche se ciò richiede un tempo di interazione più elevato rispetto alla micro-sezione precedente, per via della velocità più elevata.

La terza micro-sessione, al contrario, frustra il lettore solo in un secondo momento: inizialmente, infatti, la velocità ridotta consente una lettura agevole; tuttavia, dopo qualche secondo, risulta evidente che le varianti sono più numerose (multiple) rispetto alle precedenti micro-sezioni (binarie) e non riguardano singole parole, ma interi versi. Di conseguenza, le combinazioni risultano così elevate da rendere indispensabile l'esplorazione del codice sorgente per comprendere i meccanismi di funzionamento – simili a quelli adoperati, in analogico, da Queneau per il già citato *Cent mille milliards de poèmes.*[1901]

Come il *Prologo* e le “Poesie temporali”, inoltre, anche in questa sezione Venerandi ha scelto di ridurre fortemente l'interazione, che ricordiamo essere assente nella prima e nella terza micro-

[1900] Essendo gli screenshot insufficienti, si rimanda al già citato video dimostrativo.

[1901] Come è possibile vedere esaminando i testi in *Appendice*, la poesia *otto* presenta cinque alternative possibili per ciascuno dei quattro versi, che vengono selezionate in modo casuale dal programma; allo stesso modo, la poesia *nove* contiene nove variabili per ogni verso, mentre la poesia *dieci* ne contiene dieci. Se, dunque, in Queneau la scelta di un verso era affidata all'agente umano, in Venerandi tale azione viene lasciata alla macchina, ma il principio è del tutto affine.

sezione e limitata al riavvio della combinazione nella seconda. Similmente alle poesie degli YHCHI, la passività del lettore è funzionale all'elevato grado di concentrazione richiesto dalle poesie dinamiche di Venerandi. È inoltre possibile ipotizzare, tenuto conto del background dell'autore (ricordiamo, ad esempio, il MUD *Necronomicon*), che egli abbia deliberatamente voluto che il lettore si sentisse un'entità non indispensabile e non dotata del controllo assoluto, presentandogli un ecosistema automatico e autonomo, dotato di un tempo interno ben diverso da quello umano (il loop infinito rappresenta la quintessenza della macchina).

Il ricorso alle varianti ha consentito al poeta di moltiplicare i percorsi di senso all'interno di un'unica struttura, per cui l'instabilità della forma può riflettersi, materialmente, nel contenuto. Così, nel loro complesso, le "Poesie cangianti" formano una mappa dinamica, caleidoscopica, multidimensionale, cangiante appunto: i percorsi al suo interno appaiono infatti divergenti, in occasione delle variabili in relazione ossimorica;[1902] paralleli e adiacenti, nel caso delle variabili afferenti a campi semantici legati da rapporti di analogia e affinità;[1903] tridimensionali, quando le variabili sono in relazione sinestetica;[1904] mutanti, come nelle variabili assonanti, ma semanticamente differenti.[1905] La scrittura appare così un'architettura composta da materia programmabile, una libreria di oggetti ricombinabili e annidabili, in grado di disegnare forme che oltrepassano le leggi fisiche. Tornano, in questa sezione, alcune immagini presenti in quelle precedenti, quali il riferimento insistito agli organi interni,[1906] l'associazione tra finitezza/staticità e dolore[1907] e la tendenza del poeta di farsi e fare del male.[1908]

[1902] Si vedano, ad esempio, le variabili: "cambia/rimane"; (poesia *uno*); "ricambia/permane" (poesia *uno*); "chiudere/aprire" (poesia *due*); "non mutano mai/cambiano sempre" (poesia *tre*); "sbatti/apri" (poesia *tre*); "abbracciati/da soli" (poesia *quattro*); "pietra/carezza" (poesia *sette*).

[1903] Si vedano, ad esempio, le variabili: "per sempre/ancora" (poesia *uno*); "pelle/pellicola" (poesia *uno*); "bravura/avventura" (poesia *uno*); "il sapore/l'amore" (poesia *uno*); "sfinito/ancora vivo" (poesia *due*); "propago/scarico" (poesia *due*); "stremati/svuotati" (poesia *quattro*); "a caso/implacabile" (poesia *cinque*); "gioia/fatica" (poesia *sette*); "riconoscere/contenere" (poesia *sette*).

[1904] Si vedano, ad esempio, le variabili: "sapere/vedere" (poesia *due*); "vedere/cercare" (poesia *due*); "mano/bocca" (poesia *due*); "bocca/porta" (poesia *cinque*); "porte/forme" (poesia *cinque*); "voce/mano" (poesia *cinque*); "pioggia/voce" (poesia *cinque*); "scriverti/cantarti" (poesia *sette*); "immagini/file jpeg" (poesia *sette*); "voce/poesia" (poesia *sette*); "scritto/copiato" (poesia *sette*).

[1905] Si vedano, ad esempio, le variabili: "inerti/coi denti" (poesia *sei*).

[1906] Si vedano, ad esempio, i riferimenti agli organi interni staccati come intonachi, nella poesia *tre*, similitudine ripresa nella poesia *sette*, in cui appare la coppia di variabili "intonaco/ossa", oppure le variabili "addome/ventre vuoto", nella poesia *sei*, e la frase "il tuo collo è un budello gentile", nella poesia *otto*.

[1907] Si notino, ad esempio, gli ultimi due versi della poesia *due*:
fino a quella cosa/rosa che tengo in mano che è ammalata/finita
e mi dice parole /dolorose/ che non posso/possono cambiare / in nessun oggetto

[1908] Si notino, ad esempio, l'undicesimo e il dodicesimo verso della poesia *due*:
il contenitore primo sono io – amore – che propago/scarico
il male ad ogni cosa / pezzo che mi genero dentro e fuori

4.7.8. Quarta sezione: “Poesie toccanti”

La quarta sezione, “Poesie toccanti”, è quella che, utilizzando le parole di Venerandi “più si allontana dal foglio di carta”.[1909] Ispirata da *The Nature Of Code* di Daniel Shiffman,[1910] un manuale che spiega come programmare gli elementi presenti in natura utilizzando il software/linguaggio di programmazione Processing,[1911] la sezione contiene poesie che si presentano come una ragnatela mobile i cui nodi, composti dai singoli lemmi del primo verso, sono agganciati al nucleo attorno a quale ruotano, che corrisponde al titolo. Quest'ultimo è riconoscibile in quanto elemento centrale, statico, di colore diverso e contraddistinto dalla formula, già utilizzata, del cancelletto seguito dal numero del componimento espresso in lettere (*Ill. 133* e *134*).

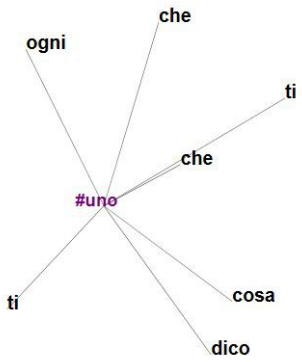


Illustrazione 133: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie toccanti: #uno. Prima schermata

Illustrazione 134: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie toccanti: #dieci. Prima schermata

Cliccando (*toccando*) uno dei lemmi, ne viene automaticamente generato un altro, un lemma “figlio”, riconoscibile perché collegato al lemma “madre” e di dimensioni inferiori rispetto a quest'ultimo. Il lemma “figlio” corrisponde alla parola concepita dal poeta come successiva a quella “madre” e dunque appartenente al verso successivo (nell'Introduzione alla sezione, Venerandi lo ha difatti definito “figlio ordinato”). Il lettore può decidere liberamente il lemma da “toccare”; sia i lemmi “madre” che i lemmi “figlio” possono produrre molteplici “discendenti”, visivamente riconoscibili dalla dimensione via via ridotta, fino ad arrivare alla quarta generazione, dal carattere così piccolo da risultare illeggibile. Ogni filiazione è legata logicamente alla filiazione precedente e a quella successiva da relazioni logiche e spaziali; le prime sono indicate dalla linea che collega i lemmi, paragonabile alla “discendenza”; le seconde dipendono dall'ordine e dal tipo di lemmi selezionati dal lettore: ciascun nodo, infatti, non cessa mai di ruotare attorno al titolo, creando combinazioni sempre nuove all'interno di quello che Venerandi ha definito “una sorta di cosmo

[1909] Fabrizio Venerandi, discorso pronunciato in occasione del Premio Moebius, *cit*.
[1910] Cfr. Fabrizio Venerandi, “Una recensione alle 'poesie elettroniche'”, *op. cit.*
[1911] http://processing.org/ ULR consultato il 21 ottobre 2019.

lessicale".[1912] Inoltre, cliccando sul titolo, tutti i lemmi vengono "rimescolati" molto velocemente, per poi riprendere la velocità abituale selezionando nuovamente il titolo.[1913]

L'interfaccia così progettata pone il lettore di fronte a un paradosso: da una parte, il desiderio di leggere l'intera poesia induce a toccare quanti più lemmi possibile; dall'altra, tale azione genera un *visual noise* che rende la lettura quasi impossibile. Ancora una volta, l'unico modo per visualizzare i testi nella loro interezza consiste, in un certo senso, nel "barare", esplorando il codice sorgente.[1914]

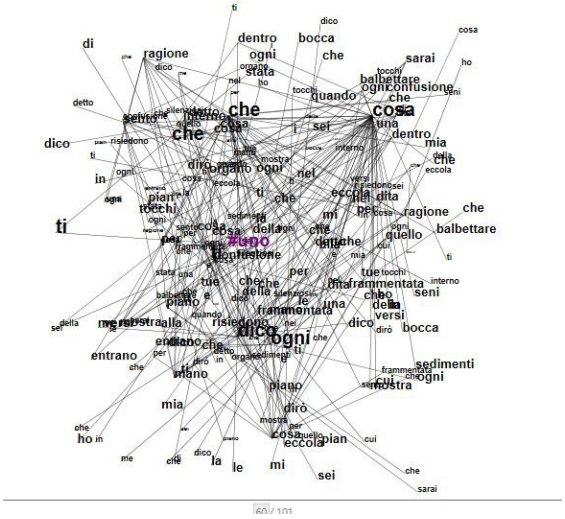


Illustrazione 135: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie toccanti: #uno. Effetti di un'interazione ripetuta

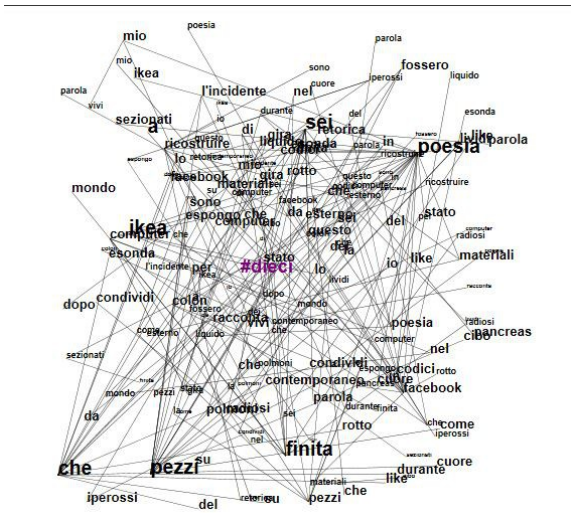


Illustrazione 136: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Poesie toccanti: #dieci. Effetti di un'interazione ripetuta

Definibili, con l'autore, "poesie visive interattive",[1915] le "Poesie toccanti" rappresentano in modo esemplare la fecondità letteraria ottenibile cortocircuitando toposintassi e cronosintassi. Le poesie di questa sezione costituiscono inoltre un'evidente applicazione dell'estetica della frustrazione: la lettura diventa segno interno all'opera, un gesto che corrompe il senso stesso. Il senso, dunque, deve essere ricostruito dal lettore, il quale dovrà pertanto elaborare nuove strategie di lettura, mediando tra attività noematica e appagamento visivo.

Molteplici possono essere le chiavi interpretative applicabili alle poesie di questa sezione: l'associazione generazione-procreazione può indurre, ad esempio, a leggere le opere come metafora di una politica sociale particolarmente restrittiva, che impone un controllo delle nascite al fine di controllare (leggere in questo caso) un ecosistema altrimenti ingestibile (illeggibile). Procedendo su questa linea, le poesie potrebbero essere intese anche come una critica nei confronti dei torrenti di parole che riempiono ogni giorno la rete dove, come sappiamo, chiunque può essere scrittore ed editore di se stesso: le modalità di interazione elaborate in questa sezione inducono infatti a riflettere attentamente prima di scegliere di generare una nuova parola.

[1912] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1913] Il codice responsabile del comportamento delle "Poesie toccanti" è contenuto nel file "fireworks2.js".
[1914] I versi di ciascuna delle "Poesie toccanti" possono essere visualizzati ispezionando il codice sorgente della pagina HTML, nel "title" all'interno dell'head.
[1915] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.

Allo stesso modo, similmente a *separation/séparation*[1916] (2003), opera della net.artista Annie Abrahams, "Poesie toccanti" può essere intesa come un esercizio imposto al lettore per indurlo a combattere la cattiva abitudine del "click compulsivo", instaurando così un rapporto più sano con il computer, il tempo e il corpo.

4.7.9. Appendice

"Le glosse sono un'appendice esterna ai temi delle sezioni precedenti. Nelle glosse, ipertestuali, il poeta racconta delle nature della sua poesia". Con queste parole Venerandi introduce l'*Appendice*, l'unica parte dell'antologia composta nel 2014. Nata come una provocazione nei confronti di coloro che manifestano disappunto verso le poesie contenenti note a pie' di pagina,[1917] (il primo verso recita infatti "alle genti non piacciono le glosse"), l'*Appendice* è costituita da trentuno versi, tutti numerati eccetto il primo e disposti ognuno in una singola schermata. Ciascun verso rimanda ad altri versi attraverso uno o due link composti dal numero del verso di destinazione racchiuso tra parentesi quadre (*Ill. 137*).

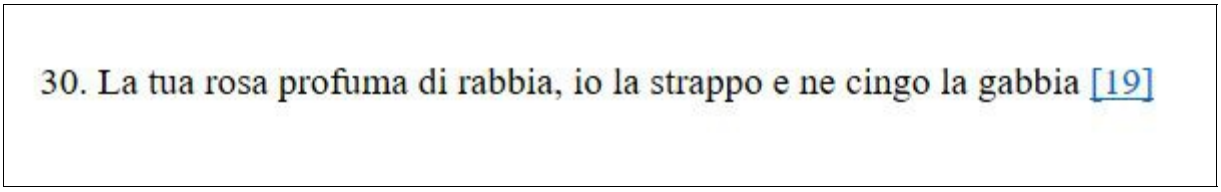


Illustrazione 137: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Appendice, verso 30.

L'*Appendice* è dunque una dichiarazione poetica ("una sorta di chiusa in cui il poeta dichiara alcuni elementi della sua poetica")[1918] sotto forma di poesia ipertestuale; di conseguenza, il testo di interfaccia varia in base ai percorsi scelti dal lettore, il quale può optare per una lettura sequenziale, ignorando le glosse e scorrendo le schermate (attraverso i pulsanti di navigazione del software di lettura utilizzato) oppure saltare da un verso all'altro seguendo i collegamenti ipertestuali. La prima opzione viene però, in un certo senso, "punita" dall'autore: il verso 21 recita infatti "Qui si chiude la stanza finale, puoi soltanto tornare a glossare [0]"; un meccanismo questo che ricorda la "morte" o vicolo cieco delle avventure testuali, con l'aggravante che, in questo caso, il lettore perde il "salvataggio" in quanto costretto a tornare al punto di partenza. Come si può notare, dunque, la struttura arborescente è concepita in modo che, arrivati al trentesimo verso, "ogni ramo collassa su se stesso",[1919] imprigionando il lettore in un *loop* che gli impedisce, di fatto, di leggere l'ultima pagina dell'ebook proprio perché non vi è un'ultima pagina (in effetti, non vi sono nemmeno "pagine").

[1916] www.bram.org/separation/index.htm URL consultato il 24 luglio 2019.
[1917] Tra questi vi è la poetessa Francesca Genti (il cui cognome appare infatti nel primo verso), il cui commento, relativo appunto allo scetticismo nei confronti delle glosse, ha ispirato l'Appendice, sezione che, come si può leggere nei "Ringraziamenti", Venerandi non ha esitato a dedicare proprio alla poetessa.
[1918] Fabrizio Venerandi, "Poesie elettroniche", *Nazione Indiana*, *cit*.
[1919] *Ibid*.

Avvalendosi della "involuzione dell'interfaccia", figura retorica per cui al gesto seguono, invariabilmente gli stessi effetti e dunque i medesimi contenuti sono riproposti in ciclo, il poeta manifesta tutta la carica ideologica delle prime riflessioni teoriche circa l'ipertesto e il presunto *empowerment* che il genere concederebbe al lettore, la cui libertà risulta limitata piuttosto che potenziata. Inoltre, Venerandi di fatto obbliga il fruitore a leggere le glosse, in quanto queste coincidono con i versi stessi.[1920] Il tipo di interfaccia elaborato dal poeta annulla dunque la distinzione tra testo e paratesto, introducendo così una riflessione circa la necessità di una riconfigurazione dello spazio, e delle convenzioni, dello scrivere (e del leggere), resa necessaria e possibile dai media digitali: non a caso il verso 20, l'unico a non presentare alcun link, recita "Questo verso non esiste davvero, se lo cerchi lo fai con la penna", appunto perché non corrispondente alla logica ipertestuale.

L'*Appendice* ribadisce dunque che, in ambiente digitale, non è più possibile parlare di pagina, né di versum, in quanto il modello spazio-temporale non è più costituito da una linea continua, un'arteria principale, ma da significanti tutti ugualmente validi (da cui l'assenza di peritesto, discriminante per sua stessa natura), unità minime di senso in una base di dati e di programmi in esecuzione, riconfigurabili a piacimento, in gerarchie o *loop* che sfidano la memoria del lettore umano e di quello elettronico. Di conseguenza, come ha osservato Jörgen Schäfer, i testi visibili vanno intesi come "an ephemeral materialization of an ongoing process",[1921] un evento che dipende, come abbiamo più volte sottolineato, dal contesto spaziale, temporale e tecnico. Per questo motivo il discorso sulla materialità, da cui il concetto già esaminato di *technotext*, risulta cruciale in letteratura elettronica. Vale la pena, a questo punto, ricordare le parole di Hayles: "the materiality of an embodied text is the interaction of its physical characteristics with its signifying strategies".[1922]

Il *technotext* elaborato da Venerandi risulta particolarmente riuscito, allora, proprio perché, giocando con la visibilità del testo di interfaccia, induce a riflettere sulla materialità (vale a dire sul cambio di stato materiale dei significanti, in linea con la poetica della poesia concreta) e sulle strutture linguistiche soggiacenti, sottolineando al tempo stesso l'immaterialità dei *flickering signifiers*, la quale consente appunto la fluidità del testo di interfaccia. In tal modo, i temi veicolati sul piano verbale (materialità e immaterialità, presenza e assenza, superficie e profondità, conservazione e perdita di senso, visibilità e invisibilità, leggibilità e illeggibilità, rappresentabilità e non rappresentabilità) risultano potenziati perché trasmessi anche sul piano visivo e collegati al dispositivo tecnologico, secondo il già citato concetto di "metafore materiali" elaborato da Hayles.

[1920] Non a caso, l'undicesimo e il diciassettesimo verso recitano, rispettivamente: "11. Ogni stanza fatta di versi, ha una porta con scritto 'bussate' [17]"; "17. La speranza perdete vi prego, voi [26] che nocche battete sul legno".

[1921] ("Una materializzazione effimera di un processo in corso". Traduzione mia). Cfr. Jörgen Schäfer, "Reassembling the Literary. Toward a Theoretical Framework for Literary Communication in Computer-Based Media", Simon Biggs, Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Beyond the Screen. Transformations of Liteary Structures, Interfaces and Genres*, *op. cit*., p. 44.

[1922] ("La materialità di un testo incarnato è data dall'interazione delle sue caratteristiche fisiche con le sue strategie di significazione". Traduzione mia). Katherine N. Hayles, *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*, University of Chicago Press, Chicago 2005, p. 103.

È opportuno sottolineare, inoltre, che il *technotext* di Venerandi, contravvenendo alle convenzioni dell'editoria cartacea, riesce a trasmettere un senso di straniamento utile anche a guardare al medium a stampa da altri punti di vista, meno condizionati da abitudini fortemente radicate che generano comportamenti automatizzati.

4.7.10. *Easter eggs*

Nell'*Appendice* sono presenti insistiti rifermenti al "segreto" e al "gioco":

> 1. Ogni glossa {amore [2]} è un passaggio segreto [3]
> 3. Ogni verso [6] nasconde un segreto,
> 6. (Tranne il primo) [1] ogni verso è una copia, e un'incolla di una cosa nascosta [11]
> 8. Il poeta fa specchio riflesso, quando riesce fa liberi tutti [13]
> 13. Tutti quanti lasciano il gioco [21], il poeta rimane da solo [22]

Questo particolare, sommato ai concetti espressi nell'antologia – il sovvertimento delle regole e delle eccezioni, l'abolizione dei concetti di inizio e fine e di dentro e fuori, la tensione tra visibilità e invisibilità, il ricorso alle convenzioni dei linguaggi di programmazione – inducono il lettore a proseguire la lettura, che peraltro, nel testo di interfaccia, si interrompe bruscamente con il trentesimo verso dell'*Appendice.* Approfittando del formato aperto del file ePub, egli può infatti navigare al di sotto del testo di superficie, alla ricerca di una *easter egg*. Questa intuizione viene ampiamente premiata da Venerandi, il quale ha provveduto a disseminare il codice sorgente di contenuti nascosti:[1923] esaminando il file "fireworks2.js", responsabile, come si è detto, del comportamento delle "Poesie toccanti", è possibile, ad esempio, leggere i commenti,[1924] non proprio lusinghieri, nei confronti di una delle maggiori *software house* del mondo, con tanto di consigli dati dal poeta a se stesso (*Ill. 138*).[1925]

[1923] L'utilizzo alternativo dei commenti del codice sorgente non è una novità in letteratura elettronica: un esempio è rappresentato da *Sea and Spar Between*, generatore di poesie realizzato da Nick Montfort e Stephanie Strickland nel 2010 e inserito nella *Electronic Literature Collection vol. 3*, il cui codice sorgente contiene l'analisi critica dell'opera. Cfr. http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=sea-and-spar-between. URL consultato il 24 luglio 2019.

[1924] Ricordiamo che i commenti, ossia qualsiasi carattere preceduto dal doppio slash ("//") o contenuto all'interno della combinazione di simboli "/*", non appaiono nel testo di interfaccia.

[1925] La stessa porzione di codice è presente nel file "attivo.js".

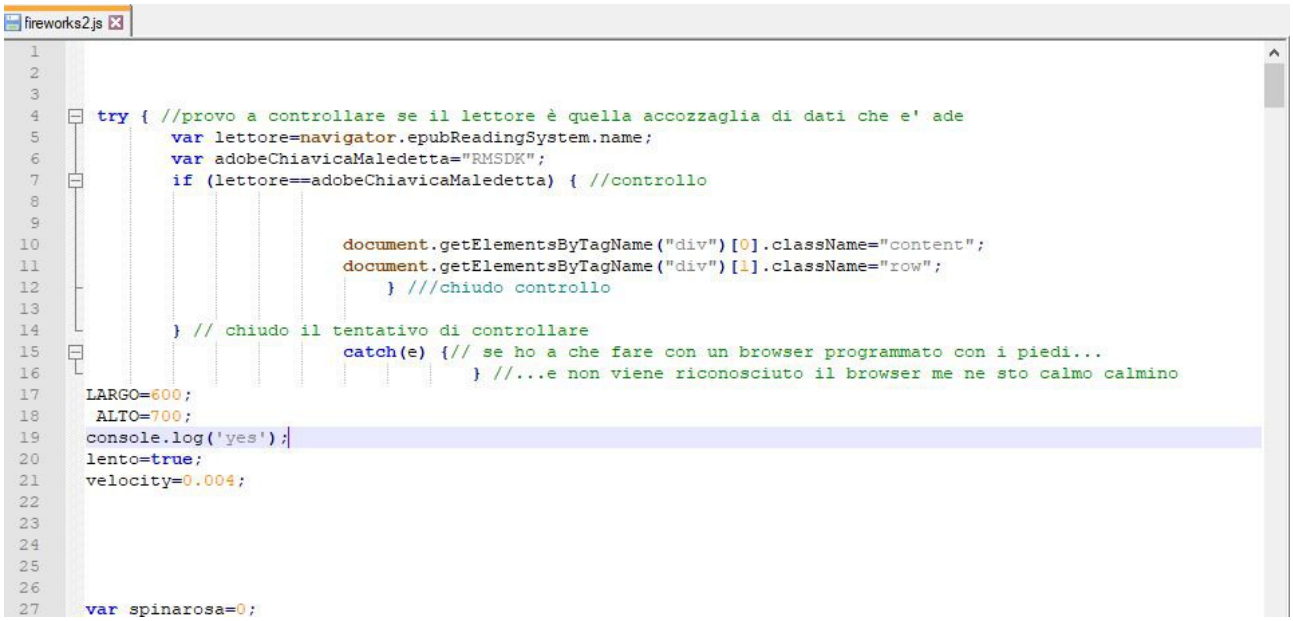


Illustrazione 138: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. fireworks2.js: commenti browser

Nello stesso file, inoltre, vi è un blocco di codice commentato (dalla riga 255 alla 509) che, se esaminato, rivela la scritta "delfino curioso" (espressione utilizzata in una pubblicità di caramelle di qualche anno fa) realizzata esclusivamente utilizzando il cancelletto (*Ill. 139*).

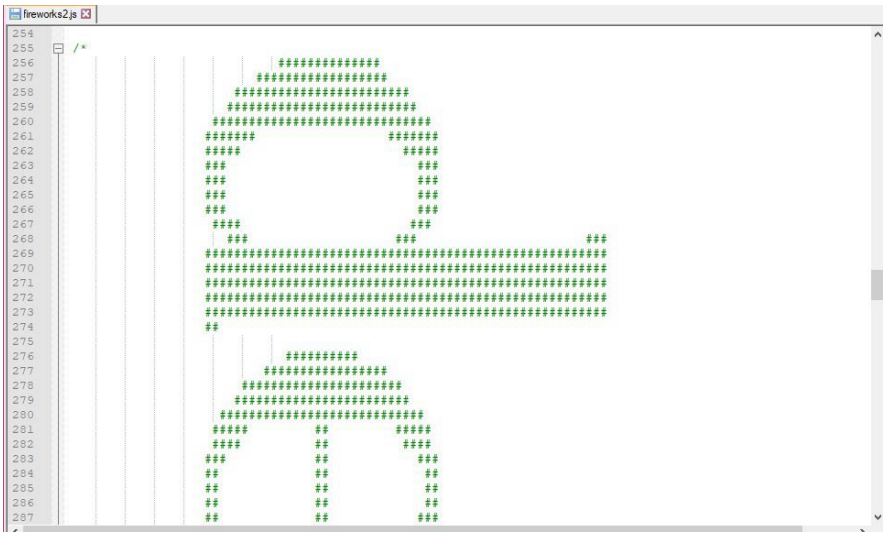


Illustrazione 139: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. fireworks2.js: "delfino curioso"

L'inclusione di citazioni pop, d'altra parte, è ampiamente utilizzata nell'antologia: si vedano, ad esempio, il quinto verso dell'*Appendice*,[1926] chiaro riferimento a una nota canzone di Gianna Nannini o la poesia *#cinque* della sezione "Poesie occluse", contenente un rimando alla serie televisiva fantascientifica "Spazio 1999".

Altrove, i commenti interni al codice ospitano riflessioni, in prosa, estremamente personali, che evidentemente il poeta non ha osato mostrare in superficie: si veda, ad esempio, il file "roulette.js", nel quale l'autore evoca ricordi associati ai figli, sottolineando in particolare la vitalità della figlia

[1926] "5. Ogni amore è una camera a gas, è un palazzo che brucia in città [10]".

minore, un entusiasmo che, agli occhi del genitore ormai adulto, pare quasi scandaloso e intollerabile (*Ill. 140*). Lo stesso uomo sembra essere quello descritto nel file "riverso.js", il quale si interroga sul senso dello scrivere poesie, enfatizzando un disagio interno così potente da corrompere anche l'aspetto esterno (*Ill. 141*).

roulette.js

```
/*
cosa che cavalchi la mattina con il tuo monopattino
azzurro rosa logo peppa pig con un sorriso (il tuo) mostruoso
sopra i marciapiedi di asfalto che fanno schifo a me
che non ho più il tuo frizzico arancione negli occhi

(come quello che i tuoi fratelli hanno trovato nel corpo
della befana e se ne sono riempiti la bocca effervescente
mulinando meraviglia e gorgoglii in tutta la stanza spaziale)
e tu "wiii!" urli e fai tutti i versi dei personaggi visto in tv TM

tu, cosa, hai una bella responsabilità a volere stare al mondo
con tutta questa energia e arroganza, tutta questa paura
dei delfini e delle masse d'acqua, con il tuo essere femmina

hai una bella faccia a venire al mondo nella mia cucina nella
mia camera da letto di notte e salire sul mio letto come se niente
fosse (orribile) e prendermi e stringermi come se si potesse preci

[pitare verso l'altissimo
 */
```

Illustrazione 140: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. "roulette.js": commento

riverso.js

```
/*la cosa è una cosa molto normale lo cosa è una cosa speciale la cosa è avere
l'uomo uscendo dal sagrato aveva in mano un suono aveva una voce dentro che
una voce dentro nella mano che gli diceva che nel mezzo del cammino della sua
aveva una voce nuova aveva una rima scritta all'incontrario l'uomo era
aveva in mano un abbecedario da cui partivano righe e forme estetiche prima
rie l'uomo era un tipo normale niente male aveva qualcosa nascosto dentro
l'uomo possiamo dirlo stava male aveva una cosa annodata dentro la gola l'u
omo camminava e pensava muoio così come dire piove e metteva la mano in
avanti per sentire se cadevano le gocce della sua futura tentazione l'uomo
aveva le orecchie grosse da coniglio i denti sbrecciati aveva una infiltra
zione dalle parti del costato da cui entravano insetti e polveri mesme
rizzanti l'uomo aveva studiato roba ficosofica l'uomo aveva un cuore gusto
labbra composto di muscoli guasti che pompavano fuori da fori innaturali
un gracidare d'ossa le fiammelle elettriche del vaporizzare i suoi pensi
eri insaporiti dal macerare della carni cosa distingue una carogna da un
buon pasto? si chiede l'uomo e poi pensa l'appetito, amore mio, un buon
appetito e ottimi denti, l'uomo non li ha sono tutti spezzati come li ha
spezzati, li ha spezzati serrando la bocca più forte, serrate le bocche se
rrate le porte, gridava e di notte stringeva e stridevano i denti che si
frantumavano facendo la farina dell'anima, chiusa tonda, buona la prima
l'uomo si è sdraiato per terra e ha iniziato a provare la rima, cosa fa
rima con amore, e si è messo lì a pensare al dolore che dal canto precedente
gli ha forato la parte centrale dell'animale, ovvero lo stomato suo sepolcra
le l'uomo si è alzato e sono passati tre anni l'uomo ne ha invecchiati dieci
come funghi sono usciti figli e ha perso pezzi di osso che gli hanno levato
chirurgicamente amputato nell'ampia produzione letteraria del nostro sono
rimasti alcuni frammenti che descrivono sessioni infermieristiche e tenta
tivi di coito a vuoto non c'è niente di male a essere normale a essere anima
le non c'è niente di male a ripetersi i cani lo fanno da millenni non c'è
niente di male a volere lasciare una traccia di quello che non si è stato
i cani lo fanno da sempre tirano prendono si grattano ti guardano con volto
i cani non hanno volto con un muso scuro i cani soffrono e muoiono con germi
che gli rovinano l'addome e non dicono una parola ti stanno a guardare come
dire non mi toccare l'uomo era nel mezzo del cammin della sua vita [1]e per la prima volta, {1. tra i quaranta
```

Illustrazione 141: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. "riverso.js": commento

Come è possibile notare, l'ultima riga del brano in “roulette.js” è più lunga delle altre e richiede uno scorrimento orizzontale piuttosto prolungato (un altro sovvertimento delle convenzioni, che vogliono il codice facilmente leggibile); la stessa strategia viene riproposta nei fogli di stile (CSS), il cui codice operativo è preceduto da versi inseriti, ancora una volta, in forma di commento (*Ill. 142*).

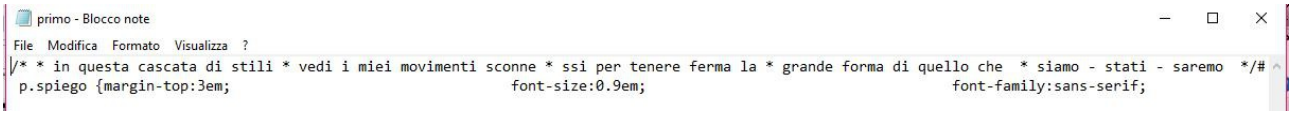


Illustrazione 142: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. “primo.css”: commento

In altre occasioni, l'intervento di Venerandi si è manifestato in forma diversa dai commenti: nei file “instabili.js” (*Ill. 143*) e “iperquartina.js” (*Ill. 145*) , ad esempio, l'intestazione dei file Java relativa al copyright (*Ill. 144*), solitamente inserita di default dalle piattaforme di sviluppo, è stata modificata e, in un caso (*Ill. 143*), rovesciata nel suo esatto opposto, assumendo la forma di un invito a manipolare, e perfino distruggere, il template.

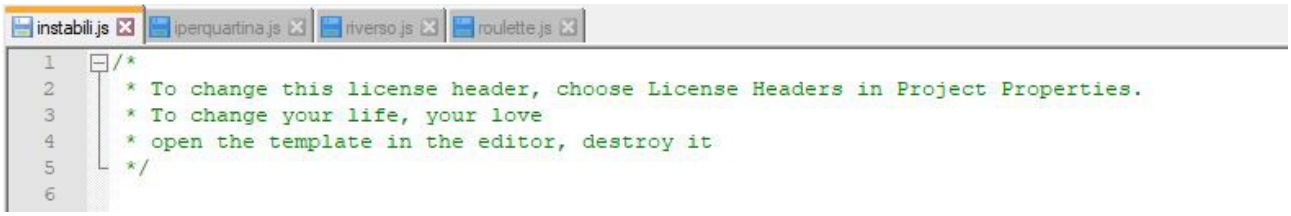


Illustrazione 143: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. “instabili.js”: intestazione

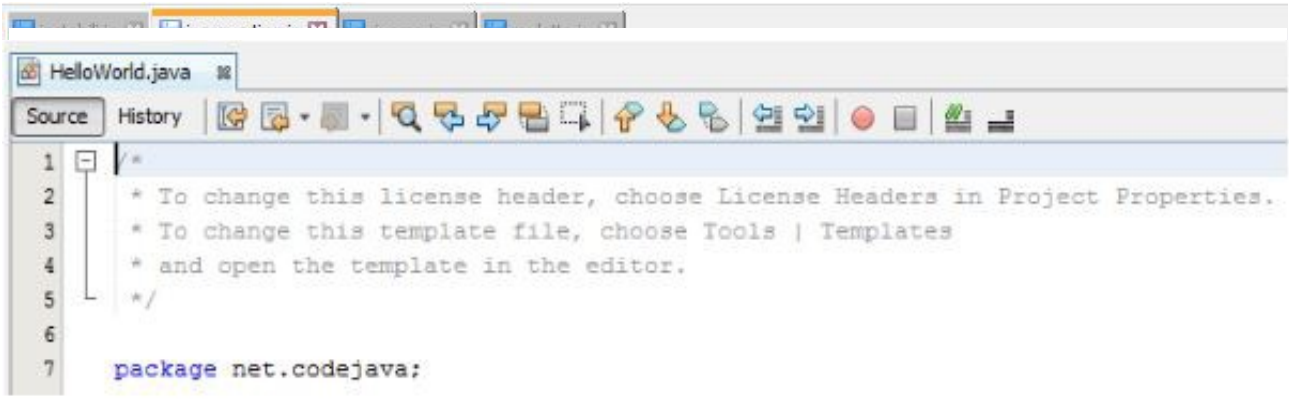


Illustrazione 145: Intestazione di default Java

Più giocosi, forse perché esposti, i titoli (tag “title”)[1927] e i nomi ideati da Venerandi per alcune pagine HTML: i file relativi alle glosse, ad esempio, contengono l'intestazione “salvo esaurimento scorte” (*Ill. 147*); le poesie dalla uno alla quattro della sezione “Poesie cangianti” presentano il

[1927] Questa etichetta, situata nella sezione “head” di una pagina HTML, contiene la scritta che viene visualizzata sulla barra superiore del browser contenente la finestra di una pagina web

titolo “TODO supply a title” (*Ill. 146*), mentre i versi delle poesie della sezione “Poesie toccanti” sono riportati per intero proprio nel tag “title”. Infine, il file contenente l'immagine di copertina è stato nominato “coover” (*Ill. 148*), termine che rimanda alla parola inglese “cover” (“copertina”), ma anche, si potrebbe ipotizzare, al cognome dello scrittore Robert Coover.

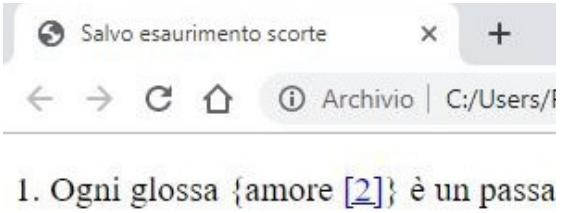


Illustrazione 147: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Tag “title” Appendice

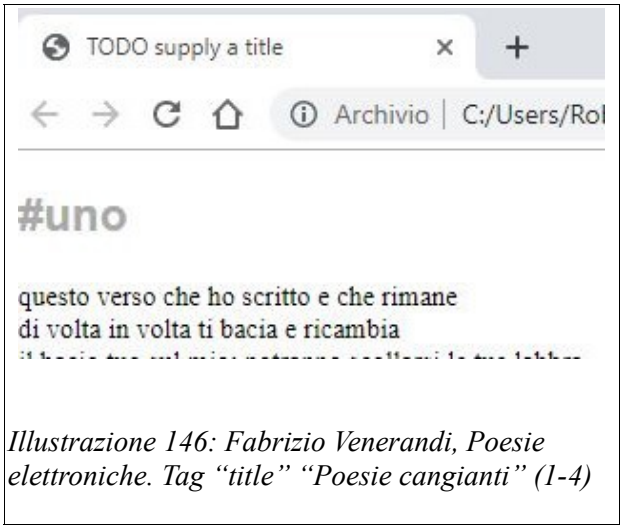


Illustrazione 146: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Tag “title” “Poesie cangianti” (1-4)

Illustrazione 148: Fabrizio Venerandi, Poesie elettroniche. Tag “title” copertina

4.7.11. Osservazioni finali

Possiamo ancora una volta notare come, in letteratura elettronica, l'autore sia l'artefice non di un prodotto finito, ma di una sovrastruttura, di un meta-testo o modello. Autore e lettore compartecipano quindi in quella che Simon Biggs, nella descrizione della sua installazione *The Great Wall of China* (1996), ha definito “un'ecologia di comportamenti”:

> the author has written a “parent” text, from which innumerable other texts are written through the act of reading. The reader does not write these texts, but participates in an ecology of behavior (involving themselves, the author, and the semi-autonomous text itself) from which emerges a particular instance of the text.[1928]

Ciò che rende *Poesie elettroniche* meritevole di interesse è la tensione continua tra scrittura e

[1928] (“L'autore ha scritto un testo 'genitore', dal quale vengono scritti innumerevoli altri testi attraverso l'atto della lettura. Il lettore non scrive questi testi, ma partecipa a un'ecologia di comportamenti (che coinvolge se stesso, l'autore e il testo semi-autonomo stesso) da cui emerge una particolare istanza del testo”. Traduzione mia). Cfr. Jörgen Schäfer, “Reassembling the Literary. Toward a Theoretical Framework for Literary Communication in Computer-Based Media”, *op. cit*.

lettura, tra un io che vuole essere autoriale e un io che vuole invece sciogliersi in un tu; d'altra parte, cos'è l'autore se non un lettore che lascia una traccia? Se, infatti, i contenuti, nel loro complesso, sono estremamente personali ed espressivi e le soluzioni formali appaiono, parimenti, altamente creative, non appare altrettanto inesatto individuare, nell'antologia, dei collegamenti con tecniche riconducibili all'*uncreative writing*:[1929] si pensi, ad esempio, ai titoli delle poesie, al copia-incolla di parti di codice (quintessenza del funzionale) e di citazioni pop o all'insistito ricorso della coppia "rosa/cosa", una rima evidentemente tanto usata in poesia da apparire usurata.

Possiamo quindi comparare la poetica di Venerandi a quella espressa da Johannes Auer nel suo progetto *Search Lutz* (2005), rifacimento di *Stochastische Texte*, in quanto entrambi problematizzano e oltrepassano la distinzione tra "poesia naturale" e "poesia artificiale" elaborata da Bense: come ha osservato Friedrich W. Block, infatti

> the artificial, non-subjective, statistical determinacy is interwined with indeterminacy and individuality- with "natural" aspects. Bense's binary distinction between "artificial" and "natural" has been transcended in a non-dualistic way.[1930]

L'opera di Venerandi è allora definibile "concettuale", non tanto nel senso individuato da Marjorie Perloff, "choice and framing take precedence over individual verbal invention. Context replaces content as textual determinant",[1931] essendo in questo caso l'invenzione verbale individuale non secondaria (difatti il criterio estetico può essere utilizzato nell'analisi), quanto piuttosto in quello adoperato da Cayley[1932] in relazione alle opere "computazionali", opere che possono essere eseguite attraverso un computer e che richiedono un certo tipo di calcolo, solitamente matematico. In questo senso, allora, "verbal inventiveness becomes less a flourish of individual signature or style and more an aspect of writing that, as Cayley [...] puts it, is 'powered' by potentiality".[1933]

Se dunque il calcolo resta ciò che genera gli output testuali di un programma, dall'altro occupa anche un posto centrale a livello tematico: per usare ancora le parole di Mario Aquilina, espresse in riferimento al codework *#!* (2014) di Nick Montfort, "the poems are both a product *of* computation

[1929] Cfr. Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*, Columbia University Press, New York 2011.

[1930] ("La determinazione statistica, artificiale e non soggettiva, si intreccia con l'indeterminazione e l'individualità, con aspetti 'naturali'. La distinzione binaria operata da Bense tra 'artificiale' e 'naturale' viene trascesa secondo una modalità non dualistica". Traduzione mia). Friedrich W. Block, "How to Construct the Genre of Digital Poetry. A User Manual", Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (a cura di), *Beyond the Screen. Transformations of Liteary Structures, Interfaces and Genres*, *op. cit*., p. 398.

[1931] ("La scelta e la struttura hanno la precedenza sull'invenzione verbale individuale. Il contesto sostituisce il contenuto come determinante testuale". Traduzione mia). Cfr. Marjorie Perloff, "Towards a Conceptual Lyric: From content to context2, *Jacket2*, 28 luglio 2011 http://jacket2.org/article/towards-conceptual-lyric#12 URL consultato il 25 luglio 2019.

[1932] Cfr. John Cayley, WPoetry and Stuff: A Review of #!", *Electronic Book Review*, 31 gennaio 2015 http://www.electronicbookreview.com/essay/poetry-and-stuff-a-review-of/ URL consultato il 25 luglio 2019.

[1933] ("L'inventiva verbale diventa meno un fiorire di una firma o uno stile individuali e più un aspetto della scrittura che, come afferma Cayley, [...] è 'potenziata' dalla potenzialità". Traduzione mia). Mario Aquilina, "The Computational Sublime in Nick Montfort's 'Round' and 'All the Names of God'", *CounterText*, vol. 1, n. 3, dicembre 2015, p. 356.

as well as *about* computation and its relation to literary language".[1934] In altre parole, i fattori tecnici e computazionali, come i vincoli ideati dall'Oulipo, sono costitutivi della poesia, sono cioè da questa interiorizzati al punto da diventarne una proprietà tematica, cessando di essere meramente operativi o decorativi e divenendo funzionali alla creazione del significato.

L'originalità di *Poesie elettroniche*, dunque, risiede innanzitutto nel giocare con lo slittamento dal significato attuale a quello potenziale: l'antologia, come "Modulo Base", è molto più di un manuale o di un template da modificare, è un "evento", un accadimento che problematizza la necessità di concettualizzare l'opera in modo assoluto, null'altro, dunque, che un tentativo di catturare l'infinito. Più precisamente, l'antologia si configura come un insieme di micro-eventi da cui emerge sia l'enorme potenziale creativo e innovativo del linguaggio ibrido, anche quando sottoposto a vincoli, sia la sua insufficienza, in quanto prodotto umano, di afferrare ciò che non ha forma, né limiti. *Poesie elettroniche*, allora, è un evento post-letterario, "a space in which language simply frames the literary or poetic rather than 'containing' it",[1935] in quanto "the framing […] becomes an inextricable part of the poem".[1936] In tal modo, il testo letterario può instaurare relazioni molteplici con elementi non-testuali e non-letterari, ma continuerà a fare ciò che forse ha sempre fatto: creare uno spazio in cui chi ha scritto e chi legge possano condividere la consapevolezza dei propri limiti, rendendo così quel peso, temporaneamente, meno gravoso.

In conclusione, per la qualità letteraria, le soluzioni tecniche e le strategie editoriali, *Poesie elettroniche* può, a mio avviso, essere considerata una delle opere di letteratura elettronica più interessanti e riuscite che siano mai state pubblicate, un'opera che non pare eccessivo definire "sorprendente", soprattutto se la si riconduce al panorama italiano, un contesto nel quale la letteratura elettronica fa ancora molta fatica a diffondersi, per le ragioni che approfondiremo nella parte conclusiva di questa ricerca. Venerandi ha gettato non una pietra, ma una pepita d'oro nello stagno; non resta che sperare che il suo invito venga colto e che *Poesie elettroniche* possa rappresentare, per la poesia elettronica in Italia, ciò che *Modulo Base* di Colombini è stato per le avventure testuali.

[1934] ("Le poesie sono sia un prodotto del calcolo, sia un discorso intorno al calcolo e la sua relazione con il linguaggio letterario". Traduzione mia). *Ibid*., p. 354.

[1935] ("Uno spazio in cui il linguaggio semplicemente inquadra il letterario o il poetico piuttosto che 'contenerlo'". Traduzione mia). Mario Aquilina, *op. cit*., p. 349.

[1936] ("La cornice […] diventa una parte inestricabile della poesia". Traduzione mia). *Ibid*., p. 362.

4.8. Riflessioni conclusive

Come abbiamo visto, gli scrittori di terza generazione si sono trovati a operare in un contesto radicalmente mutato nel giro di pochi anni: al web statico, eclettico e ancora piuttosto di nicchia della generazione precedente ha fatto seguito un web dinamico e sempre più standardizzato, mentre al computer fisso si sono affiancati dispositivi mobili e indossabili che offrono contesti di azione finora inesplorati.

In generale, possiamo affermare che se nella seconda generazione era il lettore a dover andare incontro all'autore, nella terza si verifica il contrario: mentre prima gli scrittori cercavano innovazioni formali elaborando interfacce *ad hoc*, ora prediligono forme e interfacce esistenti; se prima l'originalità rappresentava un imperativo, ora non è intesa come una qualità essenziale; se prima era appunto il lettore a dover andare verso le opere, adesso sono le opere che vanno dove vi è già un lettorato cospicuo. Possiamo inoltre individuare uno spostamento da formati proprietari a formati aperti e una rinascita, in forme nuove, di generi antichi (*Interactive Fiction*, bot).

A diffondersi maggiormente in questa generazione sono i generi un tempo considerati "paraletterari", come i videogiochi, i fumetti e altri tipi di narrazioni seriali (web serie), gli ARG (*Locative Literature*) e le scritture brevi, prevalentemente di tipo visivo (meme, emoji).

Stiamo inoltre assistendo ai primi tentativi di formalizzazione di formati, linguaggi e canali della e-lit, per cui all'opera-evento che si realizza in tempo reale online si affianca un'opera-installazione, concepita per una fruizione in remoto, privata e riproducibile (un percorso del tutto simile a quello dal web alle app). L'Italia, grazie alla raccolta di Venerandi, rappresenta un caso unico nel panorama internazionale per via della rivalutazione del formato e-book che, da strumento per la trasmissione di opere digitalizzate quale è tuttora, potrebbe diventare un medium utile alla diffusione e monetizzazione della letteratura elettronica, nonché uno spazio per l'elaborazione di sperimentazioni differenti da quella che, al momento, si sta dimostrando la forma più convincente e diffusa di e-lit: il videogioco.

Ricollegandoci a quanto osservato all'inizio di questo capitolo, gli scrittori si trovano oggi di fronte a una scelta importante: assecondare la cultura di massa o prendere le distanze da essa. Personalmente ritengo condivisibile quanto affermato da Venerandi: la letteratura elettronica non è, né potrebbe essere, esclusivamente d'avanguardia: considerare e-lit solo le opere sperimentali racchiuse dall'accademia nelle antologie, escludendo esempi altrettanto validi, ma concepiti per un pubblico più ampio, il cui riconoscimento, almeno finora, proviene dalla comunità dei fruitori piuttosto che dalle istituzioni, equivarrebbe a fornire della letteratura elettronica una prospettiva limitata e distorta, con inevitabili ripercussioni negative sulla sua diffusione. Tuttavia, è doveroso precisare che, come hanno dimostrato le neoavanguardie, utilizzare i linguaggi, le forme e i canali della massa non implica necessariamente assecondare la massa.

Dal mio punto di vista, la prima strategia conduce inevitabilmente alla "spettacolarizzazione dell'autore" denunciata da Kaufmann, per cui egli è costretto a sottomettersi alle logiche dominanti dei media e dunque, in questo caso, all'imperativo dell'interazione e della condivisione, che si traduce in una visibilità forzata, in un coinvolgimento a tutti i costi degli utenti, in una produzione fatta per essere immediatamente comprensibile, condivisibile (nel duplice senso di affine ai gusti e pronta per essere diffusa) e sfruttabile dal punto di vista commerciale. Ciò potrebbe essere inteso, in ultima analisi, come una sottomissione dell'autore alla massa indistinta e fluida degli utenti, in base alla quale la funzione dell'autore si riduce all'organizzazione di eventi, alla realizzazione di modelli e alla selezione di contenuti prodotti da altri, i "nuovi autori", gli utenti appunto.

Come abbiamo sottolineato più volte, è evidente che si sia passati "da un concetto di interattività intesa come proprietà dell'oggetto mediale a un concetto di interattività come attività meta-progettuale, di meta-design, ovvero di creazione delle precondizioni perché si inneschino e funzionino meccanismi partecipativi e collaborativi alla costruzione dello stesso testo mediale".[1937] Questa frase svela la (volontaria) faziosità dell'affermazione precedente, possibile, in realtà, soltanto in un contesto anarchico, probabilmente utopico, in cui effettivamente il concetto di autore-autorità possa disciogliersi in una costellazione di entità dotate dello stesso potere.

Attualmente, però, non ritengo si possa sostenere che tutti gli utenti siano dotati della stessa *literacy* degli autori per cui, come è stato già sottolineato, considerare i primi come i "nuovi autori" dotati di una libertà inedita è del tutto ideologico: la funzione dell'autore non si "riduce" alla realizzazione di modelli, ma si "esprime" attraverso quei modelli. In altre parole, le interfacce rappresentano la nuova "poetica", pertanto l'autore rimane tale, ma si nasconde dietro la struttura; di conseguenza, il rapporto autore-utenti non è né alla pari, né sbilanciato verso i secondi.

Per questo motivo credo che sia più corretto parlare non tanto di "autore distribuito", quanto di distribuzione dei mezzi di produzione (si vedano, ad esempio, i servizi offerti dalle società di videogiochi per incentivare la realizzazione di *machinima* oppure la creazione di livelli personalizzati, come nel recente *Super Mario Maker*[1938]) che si riduce, generalmente, allo sfruttamento della manodopera gratuita e volontaria per finalità promozionali.

Come ha affermato Fabris, in contesto dominato dal principio dell'utilità, la prima domanda dovrebbe essere "utile per chi?".[1939] Come mi auguro abbia dimostrato l'analisi svolta, la logica attualmente dominante nei nuovi media è volta ad assoggettare più che a liberare gli utenti, a reprimerne piuttosto che promuoverne la creatività; per questo motivo credo che, oggi più che mai, gli artisti abbiano il compito di alimentare la resistenza. Riprendendo nuovamente le parole di Fabris, una resistenza è possibile stabilendo un limite d'uso e comprendendo le modalità di funzionamento dei nuovi media: come ha osservato Eugenio Battaglia, "l'attitudine hacking è di

[1937] Domenico Morreale, "Il racconto audiovisivo online. Dal contenuto interattivo allo storytelling partecipativo". Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, *cit*., p. 403.
[1938] http://supermariomaker.nintendo.com/ URL consultato il 23 ottobre 2019.
[1939] Adriano Fabris, "Etica dei nuovi medi", *cit*.

fatto una peculiarità evolutiva ed endogena negli esseri biologici. Essa è capacità di adattamento: è acquisire una percezione olistica della realtà circostante".[1940] Come i net.artisti della generazione precedente, così gli scrittori di questa generazione dovrebbero resistere a un miope entusiasmo nei confronti di contenuti multimediali e interattivi; dovrebbero evidenziare le bolle ricorsive e standardizzanti a cui conduce un sistema che impone di dare agli utenti solo ciò che vogliono o che rafforza credenze consolidate; dovrebbero smascherare le basi gerarchiche dietro la presunta orizzontalità; dovrebbero evidenziare i rischi insiti nel concetto di *ubiquitous computing*.

In ultima analisi, ancora una volta, alla trasparenza e alla semplicità della tecnologia, fittizie e ideologiche, dovrebbero contrapporre l'opacità, riportando la complessità in superficie, evidenziando la struttura e i meccanismi, così da rendere evidente, ed evidentemente artificiale (convenzionale) ciò che è progettato per non sembrarlo. È l'opacità infatti, citando Jean-Marie Gleize, "une arme critique poétique/politique. Un des outils de l'insurrection quotidienne".[1941]

In conclusione più che uniformarsi alla cultura dominante, rendendo la letteratura elettronica un'attrattiva commerciale, una spettacolare macchina per soldi o un punto di partenza per progetti pseudo-didattici, gli scrittori dovrebbero, parafrasando Pedercini, *make e-lit dangerous again*.

[1940] Eugenio Battaglia, "Il biohacking spiegato da un hacker", *Che Futuro*, 22 aprile 2015 http://www.chefuturo.it/2015/04/biohacking-spiegato-da-un-hacker-scienza-medicina/ (contenuto non più disponibile).

[1941] Jean-Marie Gleize, "Opacité critique", Jean-Marie Gleize (a cura di), *Poésie & politique*, La fabrique, Parigi 2011, pp. 40, 44.

Questo lavoro di ricerca è partito da un quesito fondamentale: esistono opere italiane riconducibili alla cosiddetta letteratura elettronica? Alla luce di quanto esposto, è possibile rispondere in modo decisamente affermativo, anzi, come anticipato nell'Introduzione, vi è la consapevolezza di aver svelato soltanto la punta di un iceberg che, per ricchezza e complessità, richiede senz'altro ulteriori ricerche, preferibilmente condotte da gruppi transdisciplinari.

È opportuno ribadire che questo studio ha voluto essere una prima mappatura di un fenomeno ancora poco esplorato, soprattutto in Italia e, pertanto, le considerazioni che è possibile trarre dai dati raccolti sono da intendersi, appunto, come ipotesi, bozze utili non già a definire, ma a intercettare traiettorie. Quali sono, dunque, le considerazioni che è possibile avanzare in merito alla letteratura elettronica italiana? Quali le sue caratteristiche principali?

In primo luogo, rispetto al contesto internazionale, gli autori italiani sono in larga parte esponenti della controcultura attivi in ambito underground e dunque lontani dagli ambienti istituzionali e dai circuiti letterari "tradizionali". Similmente, di rado posseggono un background prettamente umanistico, ma sono "ibridati" con discipline quali web design, game design, informatica; di conseguenza, benché non manchino casi di collaborazione tra scrittori e programmatori, più spesso queste due figure coincidono. Ciò potrebbe spiegare il motivo per cui gli autori italiani, rispetto a quelli di altri paesi, tendono a scrivere da sé i programmi di cui hanno bisogno, piuttosto che utilizzare interfacce esistenti o piattaforme condivise e uniformanti (Twine, ad esempio).

Al tempo stesso, questi due fattori potrebbero aver influito sulla percezione del pubblico di massa in merito alle opere elettroniche, che sarebbero cioè state associate a una cultura antagonista, e dunque destinate a una ristretta cerchia di lettori, da una parte, oppure ridotte a *divertissement* a causa di determinati autori sprovvisti delle competenze letterarie adeguate, ma capaci di attirare un vasto pubblico, dall'altra. Inoltre, come si è visto, la dimensione underground ha contribuito a conferire alla produzione italiana una forma artigianale certamente non in grado di competere con i prodotti a cui il pubblico di massa era, ed è, abituato. Ancora, considerata la provenienza, non stupisce che, tra le ragioni che hanno spinto gli autori ad avvalersi del medium informatico, oltre all'ovvia volontà di sperimentare nuovi linguaggi e forme espressive, siano prevalse quelle di carattere politico e sociale: rispetto alle opere internazionali, infatti, quelle italiane si contraddistinguono per una visione critica della tecnologia, della quale sono spesso messi in risalto i rischi e le ideologie al fine di mostrarne, per contrasto, le possibilità e incentivarne un utilizzo più consapevole ed etico.

Non a caso, i generi più diffusi sono la net.art, nelle sue declinazioni di virus e software art, e i generatori automatici di testo impiegati per finalità satiriche, così come a prevalere sono i temi riconducibili alla violenza e, più in generale, al potere (dei media, ma anche dell'autore, del lettore e del linguaggio verbale), un potere che la collaborazione con le macchine consente, se non di sconfiggere, quanto meno di mostrare e negoziare. Le opere appaiono infatti oppositive, disfunzionali e mettono in scena conflitti non risolti (realtà/sogno, umano/macchina, pazzia/sanità, verità/menzogna, speranza/disperazione, libertà/costrizione, ordine/caos, causalità/casualità), non tanto per delegarne la risoluzione ai fruitori, quanto per dimostrare che è proprio attraverso o meglio *in* queste tensioni che si manifesta l'umanità. In tal modo viene sottolineato che le macchine rappresentano una minaccia solo se gli esseri umani rinunciano alla loro complessità, scegliendo di risolvere in modo univoco e definitivo i conflitti, da una parte, e delegandone ad altri l'individuazione o la risoluzione, dall'altra. Ciò potrebbe spiegare la forte rivendicazione autoriale, che implica un'assunzione di responsabilità, che caratterizza le opere italiane (si pensi, ad esempio, allo stile dell'autore, che resta riconoscibile, alla scarsa considerazione verso applicazioni di intelligenza artificiale e NLP, alla diffidenza verso i bot e, in generale, alla ritrosia nel delegare totalmente il controllo a sistemi automatici). A essere criticata, dunque, non è la tecnologia in sé, ma il contesto socio-culturale, un contesto che non sembra ancora disporre dell'educazione adatta a sfruttare al meglio una tecnologia che, però, continua a svilupparsi a ritmi sempre più elevati.

Sintetizzando, possiamo affermare che l'Italia sia un paese a due velocità: il problema, infatti, non è rappresentato da una carenza di scrittori e lettori interessati alla letteratura elettronica, né sarebbe corretto affermare che la produzione letteraria italiana si sia limitata a importare i modelli proposti da paesi tecnologicamente più avanzati (come abbiamo visto, la e-lit italiana è così ricca da richiedere ulteriori ricerche, è dotata di caratteristiche specifiche e ha elaborato modelli e formati non di rado inediti e all'avanguardia), ma è da rintracciare nella debolezza del sistema economico e socio-culturale italiano, caratterizzati da un conservatorismo che appare veramente difficile da sradicare.

In Italia, dunque, troppo poca importanza è stata e continua a essere data a settori cruciali quali ricerca e sviluppo, al punto che, paradossalmente, si preferisce importare piuttosto che sfruttare le eccellenze nazionali, anche a causa di una tendenza esterofila piuttosto marcata; troppo scarsi sono stati e continuano a essere i finanziamenti e gli investimenti nella cultura e nelle nuove tecnologie, come se non fosse chiaro che la cultura possa produrre ricchezza; troppo lenta e farraginosa è stata e continua a essere la macchina burocratica, troppo marcati i ritardi infrastrutturali, indispensabili per la formazione di comunità inter e transdisciplinari; troppo ottusa certa committenza nei confronti dei lavori creativi, in generale, e di quelli legati ai nuovi media, in particolare; troppo poca la fiducia e la considerazione nei confronti dei giovani e, in generale, di tutto ciò che è giovane. Il peso della tradizione umanistica ha gravato e continua a gravare sulla diffusione, lo studio e la

pratica della letteratura elettronica, con la sua avversione nei confronti del "gioco", con i suoi confini disciplinari insormontabili, con il suo sguardo sempre rivolto al passato. L'ostracismo culturale che hanno esercitato e che, salvo rare eccezioni, continuano a esercitare le istituzioni ha fatto sì che in Italia sia mancata un'offerta formativa adeguata (tale bisogno è stato, come si è visto, perseguito in maniera autonoma o attraverso strumenti caratterizzati da approcci in larga parte riduttivistici e quasi sempre non interessati alle implicazioni socio-culturali della rivoluzione digitale), da cui l'accettazione acritica delle nuove tecnologie che l'Italia sconta ancora oggi. Così come è soprattutto a causa del mancato supporto di editori, critici, Università e centri di ricerca che, in Italia, i progetti dedicati alla e-lit si limitano a casi isolati, sporadici o di breve durata, non esiste una comunità e le opere non hanno il riconoscimento che avrebbero, invece, in altri paesi.

Per quanto lo scenario possa apparire sconfortante, vi è più di una ragione per guardare con ottimismo a un futuro nemmeno troppo lontano: vecchie e nuove generazioni stanno acquisendo sempre più familiarità con il linguaggio dei nuovi media, in Italia si registra un numero crescente di studi e iniziative (mostre, festival, riviste, corsi, workshop) legate alla cultura digitale, il panorama indipendente è florido, i canali alternativi di distribuzione (Twine, Steam, Itch, app store) e trasmissione (Twitch) si stanno dimostrando molto efficaci, seguiti e apprezzati, le organizzazioni internazionali sono sempre più inclusive, i tentativi di formalizzazione sono molto promettenti. Tuttavia, è necessario che le criticità esposte in precedenza vengano finalmente affrontate: è necessario, soprattutto in Italia, diffondere i *Software Studies*, è necessario insegnare fondamenti di programmazione fin dalle scuole primarie, è necessario favorire modalità di apprendimento inter, multi e transdisciplinari, è necessario, in sostanza, investire per realizzare strutture formalizzate, reti istituzionalizzate che consentano la creazione di progetti organici e a lungo termine dedicati alla e-lit, primi tra tutti l'elaborazione di corsi di insegnamento, antologie e archivi, poiché è dalla comunità che dipende il futuro della letteratura elettronica.

Come abbiamo già osservato, non sarebbe corretto sostenere che soltanto in Italia la letteratura elettronica non sia particolarmente diffusa; al contrario, essa è un genere di nicchia praticamente ovunque. Al di là del difficile contesto italiano, dunque, oltre a grandi potenzialità, che si spera siano emerse da questo lavoro di ricerca, la e-lit presenta diverse criticità: è una "letteratura di confine"[1942] ed è pertanto difficile da definire, individuare, formalizzare e inserire in un canone; è relativamente giovane e in continua mutazione, in virtù del suo legame con le tecnologie informatiche; richiede, per essere realizzata e analizzata, competenze trasversali (grafica, programmazione) che raramente corsi di studio umanistici consento di conseguire; solo fino a un certo punto si situa nel solco di tradizioni letterarie del passato (dalle pratiche verbo-visive al Situazionismo), dal momento che utilizza un medium diverso (da cui l'ergodicità, l'impiego di più codici in chiave multimediale e intermediale, l'estetica dell'effimero, tutti fattori destabilizzanti per

[1942] Fabio De Vivo, "eLiterature: la letteratura nell'era digitale. Definizione, concetto e statuto", Raffaele Masucci, Giovanna Di Rosario (a cura di), *OLE Officina di Letteratura Elettronica. Lavori del Convegno*, Atelier Multimediale, Napoli 2011.

chi è abituato al medium cartaceo); è in larga parte sperimentale e dunque generalmente difficile da fruire per i "non addetti ai lavori" (anche se, come abbiamo sottolineato, esistono numerose opere concepite per un pubblico più vasto).

Un'ulteriore difficoltà è rappresentata dalla traduzione, che presenta sfide in buona parte inedite, come evidenziato da Giovanna Di Rosario, autrice della traduzione dal francese all'italiano di *Etang* di Alexandra Saemmer e di *Déprise* di Serge Bouchardon:

> un testo contiene sempre elementi che sembrano essere intraducibili. Esisterà sempre un certo grado di perdita di senso nella traduzione di un testo, ma cosa significa tradurre la letteratura elettronica? La letteratura elettronica è una pratica transnazionale, interdisciplinare e multimodale. La letteratura elettronica dà vita a un testo che è instabile, che cambia la sua forma e il suo contenuto. Il testo elettronico sta comportando una reale riconfigurazione della creazione letteraria. Come possiamo tradurre un testo che è instabile per sua stessa natura, che si muove, cambia e interagisce con altri sistemi semiotici? Di cosa abbiamo bisogno per tradurre, per trasferire in un'altra lingua e in un'altra cultura, quando traduciamo la letteratura elettronica? Cosa accade, ad esempio, agli effetti estetici creati mediante il movimento delle lettere e al loro significato quando tali parole sono tradotte in lingue diverse, la cui struttura potrebbe essere molto lontana da quella di origine? Come si può descrivere il processo di traduzione intralinguistico e intersemiotico nella e-literature? E come sono correlati tra loro i diversi sistemi semiotici in una traduzione intersemiotica?[1943]

Occorre inoltre sottolineare, con Monika Górska-Olesińska e Mariusz Pisarski, autori della traduzione dall'inglese al polacco del generatore poetico *Sea and Spar Between di* Stephanie Strickland e Nick Montfort, che nella e-lit "il processo di negoziazione tra la lingua di origine e quella di arrivo, propria di ogni traduzione, diventa più complesso e – poiché e coinvolto anche il codice – si verifica tra più parti e richiede più fattori".[1944]

Attualmente le opere internazionali tradotte in italiano sono soltanto quattro,[1945] mentre le opere italiane tradotte in altre lingue, prevalentemente in inglese, sono, tra quelle qui analizzate, appena due.[1946] Benché, come abbiamo già osservato, sarebbe eccessivo ritenere la scarsità delle traduzioni il principale motivo alla base della mancata diffusione della e-lit in Italia, e di quella italiana all'estero, è tuttavia più che probabile che un incremento delle opere tradotte possa agevolare non solo la diffusione e la conservazione della e-lit, ma anche la formazione di una comunità; pertanto, è auspicabile che l'Italia, dove pure non mancano studi dedicati al tema,[1947] rivesta un ruolo più attivo,

[1943] Giovanna Di Rosario, Laura Borras, "Translating Digital Literature: Two Experiences And A Reflection", *Texto Digital*, 2012 http://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2012v8n1p138 URL consultato il 29 ottobre 2019.

[1944] Monika Górska-Olesińska e Mariusz Pisarski, "Translating Sea and Spar Between to Polish. Varieties of Translation: Montfort and Strickland's Sea and Spar Between", Atti del convegno *Chercher le Texte*, Université Paris 8, 23-28 settembre 2013. Cfr. http://conference.eliterature.org/critical-writing/varieties-translation-montfort-and-strickland%E2%80%99s-sea-and-spar-between URL consultato il 29 ottobre 2019.

[1945] Le citate *Etang* di Alexandra Saemmer e *Déprise* di Serge Bouchardon, tradotte da Giovana Di Rosario; *afternoon, a story* di Michael Joyce, tradotta da Alearda Pandolfi e Walter Vannini e *Separation / Séparation* di Annie Abrahams, tradotta da Mauro Carassai e Renata Morresi.

[1946] *Tape Mark I* di Nanni Balestrini, tradotta da Wayne Clements e *Wheels of Aurelia*, tradotta dagli stessi autori.

[1947] Si ricordano: Paola Carbone, "Towards a Global Literature: Translation and its Reception, Images of Otherness and

ad esempio partecipando ai diversi progetti ideati in ambito internazionale.[1948]

Un'altra problematica è rappresentata dalla conservazione delle opere, probabilmente una delle sfide più difficili lanciate dalla rivoluzione digitale, che risulta particolarmente critica in un fenomeno come la e-lit in cui la labilità, l'effimero, l'obsolescenza e la progressiva illeggibilità sono assunte come modelli estetici (esemplare, a riguardo, il citato caso di *Lexia to Perplexia*, del quale l'autore ha esplicitamente vietato qualsiasi tentativo di preservazione). È evidente, tuttavia, che in mancanza di interventi adeguati, la letteratura elettronica, semplicemente, smetterebbe di esistere, disciolta nella fluidità del medium.

Benché non esista una soluzione definitiva o condivisa a livello globale, è tuttavia possibile scegliere, tra una serie di strategie, quelle più adatte all'opera e al contesto fruitivo anche se, com'è intuibile, ciascuna presenta vantaggi e svantaggi. Una delle strategie più diffuse, la migrazione, vale a dire il trasferimento di dati su sistemi o supporti diversi dall'originale, implica spesso la conversione di formati, sistemi operativi o linguaggi di programmazione; pertanto, il rischio è determinato dalla perdita di alcune funzionalità o particolarità del programma originale. Svantaggi simili possono essere determinati dalla menzionata emulazione, la creazione di una sorta di facsimile di un software così che possa girare su un nuovo hardware: anche in questo caso, infatti, vi sono differenze tecnologiche, metodologiche ed epistemologiche nel fruire il contenuto originale e quello emulato. Nel caso della duplicazione, ovvero la creazione di più copie da diffondere su diversi sistemi (piattaforme, siti web, archivi digitali), il limite è rappresentato dall'inefficace contrasto all'obsolescenza, mentre la reinterpretazione, vale a dire la creazione di una nuova versione di un'opera mediante tecnologie completamente differenti dall'originale, può presentare evidenti problemi in mancanza del consenso o della supervisione dell'autore. Anche la strategia che garantisce la fedeltà maggiore, l'utilizzo degli hardware originali, porta con sé due grandi limiti: elevate spese di manutenzione e l'obbligo di recarsi fisicamente nella struttura che ospita l'opera. Un'alternativa piuttosto valida è rappresentata dagli FPGA (*Field Programmable Gate Array*), dispositivi riprogrammabili in grado di replicare fedelmente la struttura logica di diversi tipi di hardware. Strategie volte alla documentazione, sul modello del già citato *Pathfinder* o attraverso archivi digitali aperti, per quanto indispensabili sono da considerarsi ausiliarie a quelle summenzionate, in quanto non consentono di fruire in prima persona l'opera.

Vi sono poi una serie di comportamenti "sostenibili"[1949] che, se assunti dagli autori, possono favorire la conservazione: corredare le opere di indicazioni e commenti, preferire sistemi e formati

Cultural Politics" nell'ambito del progetto di ricerca speciale dell'istituto di Arti, letterature e culture comparate, coordinato da Timothy Parks ed Edoardo Zuccato (2010-2012); Giovanni Nadiani, "Letteratura elettronica e la sua traducibilità. Verso una teoria della traduzione digitale", *Intralinea*, 2003; Giovanni Nadiani, *Tags. Translation of artificially generated stories*, Mobydick, Faenza 2007.

[1948] Si ricordano: i progetti realizzati presso il *metaLAB* (Harvard), diretto da Jeffrey Schnapp; i progetti realizzati da Nick Montfort all'interno del *Trope Tank*, laboratorio di ricerca multidisciplinare allestito presso il MIT; il convegno *Translating E-Literature = Traduire la littérature numérique*, tenutosi presso l'Universite de Paris 8 nel 2012.

[1949] Cfr. Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, "Acid-Free Bits. Recommendations for Long-Lasting Electronic Literature", *eliterature*, 14 giugno 2004 http://eliterature.org/pad/afb.html URL consultato il 30 ottobre 2019.

aperti e standard a quelli chiusi e proprietari, commentare il codice e renderlo disponibile. È opportuno sottolineare che, attualmente, interventi mirati alla conservazione degli artefatti digitali sono effettuati in larga parte da appassionati o dagli stessi autori in forma gratuita, mentre sarebbe piuttosto auspicabile, vista l'assoluta rilevanza di attività di questo tipo, elaborare modelli strutturati adeguatamente supportati, che possano fare rete e operare in modo continuativo.

Un'ultima, grande problematica è rappresentata dalla denominazione del fenomeno in esame. Attualmente, l'espressione "letteratura elettronica" è utilizzata pressoché esclusivamente dagli addetti ai lavori; al di fuori di tale cerchia, infatti, o non è conosciuta o è applicata in riferimento a opere letterarie digitalizzate (e-book), a esperimenti di *social reading* o di semplice trasmissione telematica di opere concepite non diversamente dal medium cartaceo o confusa con l'informatica umanistica. Nell'opinione comune, "letteratura" appare dunque ancora fortemente legata all'interfaccia libro; questo ci riporta all'interrogativo che, di fatto, permea questa ricerca: si può ancora parlare di letteratura in un ambiente, come quello digitale, basato non sulla lessicografia, ma sulla scrittura di codice informatico?

Come ha osservato Mario Aquilina, la letteratura elettronica "problematises the prioritisation of the word as a unit of meaning (if not the letter as a signifier) and while it uses the term 'literature' as designation, forces us to reassess what we meant by the literary".[1950] Il precedente interrogativo rimanda, allora, inevitabilmente a un altro: cosa si intende, in questa era post-digitale, per letteratura? Come ha scritto Jonathan Culler, "in the context of recent theory, the question of 'what is literature?' matters because theory as highlighted the literariness of texts of all sorts".[1951]

Se, dunque, "literature is the noise of culture as well as its information",[1952] possiamo allora intendere la e-lit come post-letteratura o, più precisamente, come prassi di scrittura nell'era del post-letterario, un'era in cui, come ha scritto Gianluigi Simonetti,[1953] "tutto ciò che è estetico è messo sullo stesso piano" e dunque "l'esperienza estetica include ingredienti non letterari" (linguaggi e forme tratti dal cinema, dalla televisione, dalle arti visive e performative, dai fumetti, dai videogiochi, dalla grafica, dalla programmazione) appunto perché anche in opere che non si presentano come letterarie è possibile trovare "aspetti letterari importanti", per citare la definizione di e-lit della ELO, o "frammenti di grande arte letteraria", per usare ancora le parole di Simonetti.

L'espressione "letteratura elettronica", allora, ha senso solo se per essa si intende una "riprogrammazione della letteratura"[1954] nella sua accezione moderna e un suo ritorno al senso

[1950] ("Problematizza la prioritizzazione della parola come unità di significato (se non della lettera come significante) e dal momento che usa il termine 'letteratura' come designazione, ci costringe a rivalutare ciò che intendevamo per letterario". Traduzione mia). Mario Aquilina, "The Computational Sublime in Nick Montfort's 'Round' and 'All the Names of God'", *Counter Text*, vol. 1, n. 3, 2015.

[1951] ("Nel contesto teorico recente, la domanda 'che cosa è la letteratura?' ha senso, dal momento che la teoria ha messo in evidenza la letterarietà di ogni tipo di testi". Traduzione mia). Jonathan Culler, *Literary Theory, A very Short Introduction*, Oxford Universiry Press, New York 1997, p. 41.

[1952] ("La letteratura è tanto il rumore quanto l'informazione della cultura". Traduzione mia). *Ibid*., p. 40.

[1953] Gianluigi Simonetti, "Declino e fine della letteratura 'di una volta'", *Le parole e le cose*, 18 maggio 2015 http://www.leparoleelecose.it/?p=18996 URL consultato il 30 ottobre 2019.

[1954] Massimo Riva, *Il futuro della letteratura. L'opera letteraria nell'epoca della sua (ri)producibilità digitale*, Scriptaweb, Napoli 2011, p. 63.

originario di arte focalizzata sul linguaggio, basata cioè sul "discernimento di tutte le forme del leggere e dello scrivere",[1955] appunto perché la letteratura elettronica si basa su una concezione estesa di testo, da intendersi come "programma, software dispiegantesi in una varietà di media",[1956] tessuto di segni di natura diversa che dialogano tra loro: come ha scritto Riva, nella e-lit "le metafore si reincorporano in procedure e correlativi oggettivi non necessariamente o esclusivamente linguistici. Il codice letterario agisce come meta-codice trainando gli altri codici".[1957]

Quella che potremmo chiamare "letteratura da laboratorio" o "scrittura poetica del codice" a mio avviso si avvicina molto alla "Nuova Scrittura" auspicata da Ugo Carrega,[1958] una scrittura intesa come design, creazione di modelli, progettazione di ambienti, che possa rappresentare più fedelmente un pensiero sinestetico.

Come è stato più volte sottolineato, coltivare la *multiliteracy* è la priorità del nostro tempo; come ha affermato Ted Underwood: "to prepare students for a world where information is filtered by computers, we will need a stronger alliance between the humanities and math. This alliance has two reciprocal parts: cultural criticism of the mathematical models shaping our world, and mathematical inquiry about culture".[1959] La letteratura elettronica appare quindi indispensabile, in quanto si propone, come abbiamo osservato, una sfida duplice: riprogrammare il testo attraverso le possibilità aperte dal dispositivo informatico e ripensare le possibilità del medium attraverso i codici del letterario. La e-lit, in sostanza, è necessaria per contrastare l'algoritmizzazione del reale e dell'umano, per non smettere di cercare *backdoor* che possano rendere diversamente funzionali le interfacce culturali, preservando così il bug dell'umanità.

Questa ricerca non ha inteso fornire risposte univoche a quesiti, evidentemente, complessi; molti fenomeni (basti citare la *demoscene*) e approfondimenti (ad esempio le metodologie e gli approcci traduttivi), molte opere e tematiche sono stati tralasciati, come si è detto, non solo per ragioni di tempo e spazio, ma soprattutto perché si ritiene che l'argomento affrontato meriti ulteriori progetti di studio.

Vorrei concludere citando Aldous Huxley:

[1955] *Ibid*., p. 290.

[1956] *Ibid*., p. 106.

[1957] *Ibid*., p. 143.

[1958] Queste le parole di Carrega: "la scrittura fonografica è in grado di registrare adeguatamente tutte le conoscenze? è in grado di essere scrittura del Totale? non potrebbe esserci utile una scrittura che non sia soltanto fonografica? una scrittura mista che non tenti più un adeguamento dallo scritto al parlato, ma tenti una strada autonoma in cui i processi semiotici interni allo specifico scrittorico vengano utilizzati consapevolmente per un adeguamento alla realtà del mondo e non a quello della parola? una scrittura che, liberatasi dal giogo di essere segno della voce, non si ponga dunque al servizio che di se stessa... una scrittura insomma che non sia più per la voce ma direttamente per la mente?". Ugo Carrega "Scrittura Attiva. Processi artistici di scrittura", Ugo Carrega (a cura di), *Quaderni di design*, Zanichelli, Bologna 1980, pp. 4-5.

[1959] ("Per preparare gli studenti a un mondo in cui le informazioni sono filtrate dai computer avremo bisogno di un'alleanza più forte tra le discipline umanistiche e la matematica. Questa alleanza presenta due parti reciproche: la critica culturale dei modelli matematici che modellano il nostro mondo e l'indagine matematica sulla cultura". Traduzione mia). Ted Underwood, "Why an Age of Machine Learning Needs The Humanities", *Public Books*, 12 maggio 2018 http://www.publicbooks.org/why-an-age-of-machine-learning-needs-the-humanities/ URL consultato il 30 ottobre 2019.

[...] In pratica noi siamo di solito costretti a scegliere fra un'esposizione indebitamente scorciata e... il nulla. Riassumere dunque è un male necessario, e compito del riassuntore è fare bene, per quanto possibile, un lavoro che, seppur intrinsecamente è cattivo, è pur sempre meglio che niente. Egli deve saper semplificare, ma senza giungere alla falsificazione. Deve saper cogliere i punti essenziali di una situazione, ma senza ignorare troppo gli altri aspetti significativi della realtà. In questo modo egli può riuscire a esporre, non certo tutta la verità (perché la verità intera, su tutti o quasi gli argomenti d'importanza, non è compatibile con la concisione), ma almeno assai più delle mezze verità o dei quarti di verità che sono sempre stati moneta spicciola corrente del pensiero. Il tema della libertà e delle forze ad essa ostili è immenso, e quel che io ho scritto è sicuramente troppo breve per rendere a quel tema piena giustizia; ma se non altro ho toccato molti aspetti del problema. Può darsi che ciascun aspetto risulti un po' troppo semplificato nella mia esposizione, ma singoli punti, sommandosi, formano un quadro che, spero, suggerisca la vastità e la complessità del tema intero.[1960]

[1960] Aldous Huxley, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano 2004, pp. 235-236.

Appendice I

Avventura nel castello. Genesi e analisi

Avventura nel Castello è stata la prima avventura testuale in lingua italiana. Realizzata da Enrico Colombini e Chiara Tovena nel 1982, può essere considerata la prima opera italiana di letteratura elettronica in senso moderno.

1. Genesi e versioni

Gli sviluppi di *Avventura nel castello* sono dettagliatamente raccontati dallo stesso Colombini sul proprio sito web,[1961] prassi questa tutt'altro che diffusa tra gli autori italiani.
Nato a Brescia nel 1953, Colombini è sempre stato un appassionato lettore e giocatore. Negli anni Settanta iniziò a dedicarsi alla programmazione, realizzando micro-giochi sulle prime macchine elettroniche programmabili;[1962] si dedicò poi allo studio dei microprocessori e realizzò programmi noti all'epoca, come il VFM-03, il *core* di un trasmettitore FM che fu molto utilizzato dalle "radio libere".[1963] Poco dopo aver fondato una piccola azienda di elettronica assieme alla moglie Chiara Tovena e ai due amici Roberto Cerruti e Marco Morocutti, durante una fiera specializzata Colombini si imbatté nella prima avventura testuale mai realizzata, *Adventure*, rimanendone affascinato; poco tempo dopo ebbe la possibilità di testarne la versione per Apple II del 1980,[1964] che però non salvava la "situazione"[1965] quando il PC[1966] moriva, costringendo a ripartire ogni volta dall'inizio. Poiché era evidente che in quel modo non sarebbe stato possibile arrivare alla fine della storia, Colombini modificò il DOS e, dopo parecchie notti, *Adventure* fu finalmente terminato.

[1961] Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *erix*, 31 ottobre 2011 http://www.erix.it/retro/storia_cast.html URL consultato il 15 ottobre 2018.
[1962] Un'immagine del listato di un gioco è visibile sul sito *retrogamingPlanet*: http://retrogamingplanet.it/intervista/enrico-colombini-unavventura-infinita-nella-storia-informatica-di-ieri-e-di-oggi/ URL consultato il 15 ottobre 2018.
[1963] Cfr. Robert Grechi, "Intervista ad Enrico Colombini: un'avventura infinita nella storia informatica di ieri e di oggi", *retrogamingPlanet*, 21 settembre 2011 http://retrogamingplanet.it/intervista/enrico-colombini-unavventura-infinita-nella-storia-informatica-di-ieri-e-di-oggi/ URL consultato il 15 ottobre 2018.
[1964] Un'immagine del manuale e del dischetto di *Apple Adventure* sono visibili qui: http://artsandculture.google.com/asset/video-game-apple-adventure-apple-entertainment-series/4AEFPag8AYYvaA URL consultato il 15 ottobre 2018.
[1965] Per "situazione" si intende il punto in cui si arriva al termine di una sessione (per sessione si intende a sua volta ciò che accade durante l'esecuzione del programma). Cfr. Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, MIT Press, Cambridge 2003, p. 24.
[1966] Il PC (*player character*) è il personaggio interpretato dall'interattore.

1.1. La prima edizione (1982)

La lettura era stata molto interessante, "il terreno era vergine e la fantasia non mancava".[1967] Colombini e Tovena decisero quindi di provare a scrivere un gioco simile ad *Adventure*, "naturalmente in italiano",[1968] e magari anche migliore.[1969]

Non conoscere le storie della Infocom si rivelò, *a posteriori*, un vantaggio: un parser così complesso avrebbe richiesto molto tempo per essere replicato, ma soprattutto non sarebbe stato coerente con la filosofia di scrittura di Colombini, improntata sulla semplicità.

Dopo la fase di *testing*, durata qualche mese, la prima edizione di *Avventura nel castello* vide finalmente la luce. Custodito all'interno di una confezione artigianale realizzata dagli stessi autori (*Ill. 150*) e protetto da un sistema anti-copia progettato da Colombini, che si rivelò ben presto inutile, il *single player* fu messo in vendita presso un negozio di computer di alcuni amici degli autori, dove vendette dodici copie entro la fine dell'anno. A chi gli ha domandato se avesse avuto in mente un determinato tipo di target, Colombini ha risposto: "Target? Ho la faccia di un venditore? Provai per vedere cosa sarebbe successo, senza averne la minima idea".[1970]

Anche se pochi, gli acquirenti mostrarono di aver apprezzato molto *Avventura nel castello* e così la J.Soft, casa editrice del Gruppo Editoriale Jackson, con cui Colombini era in contatto in quanto collaboratore della rivista *Bit,* si offrì per distribuirla a livello nazionale. Grazie al supporto delle riviste la prima versione di *Avventura nel castello* riuscì a vendere circa 600 copie.

Illustrazione 149: Schermata iniziale della prima edizione (1982)

Illustrazione 150: La confezione artigianale della prima edizione (1982)

[1967] Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *op. cit.*
[1968] *Ibid*.
[1969] *Ibid*.
[1970] Robert Grechi, "Intervista ad Enrico Colombini: un'avventura infinita nella storia informatica di ieri e di oggi", *op. cit.*

1.2. La seconda edizione (1984)

Il 1983 fu un anno importante per Colombini: il suo corso *ABC personal computer* (Gruppo Editoriale Jackson), secondo libro italiano sull'argomento e il primo di una serie di manuali realizzati dall'autore, ebbe un enorme successo. Lo stesso anno *Avventura nel castello* vinse il primo premio al *Computer Play '83*, prima edizione della rassegna italiana dedicata ai giochi per personal computer organizzata a Milano dalla AICA (Associazione Italiana per il Calcolo Automatico). I criteri di valutazione adottati dalla giuria furono: il fascino del gioco in sé, la qualità del software, il valore educativo, la verosimiglianza e la facilità d'uso.[1971] Nel frattempo però Colombini dovette fare i conti con alcuni problemi tecnici. Il primo accorgimento che si rivelò necessario riguardò il sistema di visualizzazione del testo: poiché molti possessori di Apple II non erano dotati di un monitor, all'epoca molto costoso, ma collegavano il computer direttamente al televisore a colori, le scritte di *Avventura nel castello* creavano frange colorate ed erano piuttosto difficili da leggere. Colombini decise quindi di usare la pagina video-grafica anziché quella di testo, disegnando un set di caratteri che riducesse al minimo il fastidio; al tempo stesso aggiunse le lettere minuscole (nella prima versione i caratteri erano tutti in maiuscolo). Questi accorgimenti comportarono l'insorgere di ulteriori problemi tecnici: l'utilizzo di una parte di memoria per la grafica impose una riorganizzazione del programma; a ciò si aggiunsero l'incompatibilità dell'Apple IIc, uscito nel 1984, con il compilatore utilizzato da Colombini due anni prima e le interferenze causate dal drive per dischetti con il sistema di protezione. Grazie ai consigli di Roberto Cerruti, Colombini progettò un secondo programma di protezione, ironicamente chiamato P2 (con riferimento alla famosa organizzazione segreta di cui si parlava molto in quegli anni e che "certamente era ben protetta"),[1972] la prima applicazione che l'autore scrisse in linguaggio C. Grazie a un accordo tra J.Soft e Apple Italia, questa seconda versione di *Avventura nel castello* venne distribuita già inclusa nell'Apple IIc, conoscendo così una buona diffusione: finalmente Colombini riuscì a ottenere un discreto compenso per il suo lavoro di autore.[1973]

Illustrazione 151: Schermata iniziale della seconda edizione (1984)

Illustrazione 152: La confezione della J.Soft per la seconda edizione (1984)

[1971] Cfr. Anon., "Computer Play '83", *Videogiochi*, n. 13, marzo 1984, p. 104.
[1972] Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *op. cit.*
[1973] "[...] potei incassare qualche lira (complessivamente, se ben ricordo, tre o quattro milioni: lo stesso che guadagnava Scott Adams con le sue avventure negli USA -- i miei però erano in lire, i suoi in dollari)". *Ibid*.

1.3 La terza edizione (1987)

Stanco dai continui problemi di incompatibilità, questa volta causati dal nuovo sistema operativo Apple, il ProDOS (1983),[1974] Colombini decise di riprogettare il programma in modo che potesse essere indipendente dal sistema operativo: nacque così l'ADL-1 (*Adventure Development Language*), un programma concepito espressamente per le avventure testuali, con il quale l'autore realizzò una terza versione, in MS-DOS, di *Avventura nel Castello*. Durante la realizzazione Colombini lavorò alla stesura del manuale *Scrivere un gioco di avventura sul personal computer.* Pubblicato, ancora per il Gruppo Editoriale Jackson nel 1985, il volumetto venne poi più volte ampliato e ripubblicato nel corso degli anni con titoli diversi,[1975] riscontrando un notevole successo. Il manuale è particolarmente importante in quanto condusse Colombini alla realizzazione del "Modulo Base".[1976] La terza edizione di *Avventura nel castello* venne distribuita dalla Hi-Tech di Padova e non ebbe molto successo (vendette circa 100 copie).[1977] Come ha ricordato Colombini, la distribuzione avvenne "piuttosto in sordina e in un periodo non certo favorevole alla vendita del software ludico; i ricavi furono insignificanti, ma lo avevo fatto più che altro per soddisfazione personale".[1978] D'altronde, come lo stesso autore non ha mancato di sottolineare, l'idea di poter vivere scrivendo software si rivelò presto un'utopia: "le scelte suicide di Apple e l'aperto incoraggiamento alla pirateria da parte dei rappresentanti italiani della Commodore uccisero sul nascere ogni possibilità nel settore, che invece nei Paesi anglosassoni si andava sviluppando rapidamente".[1979]

Illustrazione 154: Schermata iniziale della terza edizione (1987)

Illustrazione 153: La confezione della Hi-Tech per la terza edizione (1987)

[1974] Colombini ha definito il ProDOS "un tipico esempio di cattiva progettazione: scomodo da usare, ingombrante, male organizzato e volutamente incompatibile con i vecchi programmi in Basic Applesoft... come i miei". *Ibid*.
[1975] L'ultima versione del manuale, dal titolo *Avventure per MS-DOS*, è stata rilasciata in freeware nel 1999.
[1976] Cfr. "Dalla pagina allo schermo: la prima generazione della letteratura elettronica (1980-1992)", p. 16.
[1977] Cfr. Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *op. cit.*.
[1978] *Ibid.*
[1979] *Ibid*.

1.4. La quarta edizione (1996)

La quarta e ultima edizione di *Avventura nel castello*, per MS-DOS e Windows, venne pubblicata come *freeware* sul sito web dell'autore nel 1996.[1980] Si trattava di una versione restaurata: il codice fu ripulito, testi e azioni subirono "qualche piccolo ritocco",[1981] programma e dati furono racchiusi in uno stesso file e l'intero programma dovette essere aggiornato "a causa di un curioso inconveniente: la velocità dei PC era aumentata di migliaia di volte da quando l'avevo scritto, e così sui PC più recenti il gioco dava un bell'errore di 'divisione per zero' in un ciclo di calcolo del ritardo. Non si guarda mai abbastanza lontano!".[1982] Oggi è possibile leggere gratuitamente *Avventura nel castello* scaricando le versioni desiderate dal sito web di Colombini[1983] o da quello di *OldGamesItalia*[1984] e avvalendosi di un emulatore.

Per lo studio dell'opera mi sono basata sulla prima versione, scaricata dal sito web dell'autore, che ho eseguito con l'emulatore AppleWin; ho inoltre utilizzato le "mappe dei luoghi" e la "lista dei comandi per completare il gioco" pubblicati nel 2012 sul sito web *OldGamesItalia*.[1985] Poiché risolvere gli enigmi e redigere le mappe sono tra i piaceri più grandi derivanti dalla lettura delle avventure testuali, è in generale consigliabile la consultazione delle soluzioni solo in casi eccezionali.

[1980] http://www.erix.it/avventure.html URL consultato il 15 ottobre 2018.
[1981] Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *op. cit.*
[1982] *Ibid*.
[1983] http://www.erix.it/retro.html per la prima e la seconda versione, http://www.erix.it/avventure.html per la quarta. URL consultati il 15 ottobre 2018.
[1984] http://www.oldgamesitalia.net/listaavventuretestuali/avventura-nel-castello URL consultato il 15 ottobre 2018.
[1985] http://www.oldgamesitalia.net/soluzioni/avventura-nel-castello URL consultato il 15 ottobre 2018.

2. Schermata iniziale

Seguendo le "regole di notifica" suggerite da Peter J. Rabinowitz,[1986] notiamo che la prima cosa che si vede una volta avviato il programma (*Ill. 149*) è l'immagine di un castello nero, circondato da mura grigie alle quali si accede da uno spiazzo colorato di bianco, passando per un portone nero preceduto da un ponte levatoio marrone. Il castello sorge su un prato verde, a destra c'è una collina verde scuro e sul cielo blu si stagliano due corvi neri, a sinistra, e una nuvola bianca a destra.

A mio parere, la schermata iniziale della prima edizione è la più interessante delle tre versioni: innanzitutto si vedono i corvi (presenti nella seconda edizione, ma assenti nella terza) che, in base alle "regole di configurazione",[1987] suggeriscono un'atmosfera cupa e misteriosa e attivano una serie di rimandi intertestuali (il corvo può far pensare a Edgar Allan Poe, tra i tanti riferimenti letterari presenti in *Avventura nel castello*, ma anche a Crowther[1988]). In secondo luogo l'ambientazione è più fedele alla descrizione che ritroviamo all'interno dell'opera; in particolare, a differenza delle versioni successive, si distinguono con chiarezza le quattro torri del castello, il cui ruolo è molto importante all'interno della storia. In mezzo alle quattro torri svetta un'altra torre, che occupa una posizione centrale all'interno della schermata e cattura lo sguardo anche per via di una piccola animazione (l'unica della schermata e assente nelle altre versioni) che modifica le dimensioni e il colore della finestra, prima verde e grande quanto la finestra della torre di sinistra, poi viola e piccola come quella della torre di destra.

Pur nella sua semplicità, questa animazione non è da trascurare: il suo porre l'attenzione sulla torre centrale suggerisce che quello possa essere un luogo importante ai fini della storia (possiamo quindi considerarla un primo indizio). Gli strani cambiamenti di forma e colore della finestra, inoltre, indicano che il castello è un luogo "animato" (c'è forse qualcuno?) e probabilmente soggetto a leggi fisiche diverse da quelle a cui siamo abituati. Soprattutto, sulla base delle "regole di significato",[1989] il movimento della finestra segnala che ci troviamo di fronte a qualcosa di diverso da un libro (su carta, naturalmente, non è possibile inserire animazioni), ma diverso anche da un video: il lampeggiare della finestra, infatti, ricorda il cursore dell'Apple II in attesa della digitazione. La finestra animata è dunque un *intermedia*[1990] in quanto passa dall'essere segno iconico (rappresentazione di una finestra) a essere segno informatico (simbolo del cursore).

Fin dalla prima schermata, dunque, gli autori segnalano che ci troviamo davanti a un programma

[1986] Nel saggio *Before Reading* Peter J. Rabinowitz propone quattro regole di lettura (non regole in senso stretto, ma assunti taciti tra autore e lettore) che si possono applicare anche alla letteratura elettronica. Le regole di notifica (*Rules of Notice*) sono relative all'osservazione e rispondono alla domanda: quali sono gli elementi verso cui l'autore intende indirizzare l'attenzione del lettore e in che rapporti sono tra loro? Cfr. Peter J. Rabinowitz, *Before Reading*, Cornell University Press, Ithaca 1987.

[1987] Le regole di configurazione (*Rules of Configuration*) riguardano le modalità con cui il lettore elabora i dettagli di una storia, utili ad esempio nel definire i generi testuali. *Ibid*.

[1988] "Crow" è il termine inglese per "corvo".

[1989] Con regole di significato (*Rules of Signification*) Rabinowitz si riferisce alle convenzioni che guidano il lettore al riconoscimento del significato degli elementi testuali. *Cfr. Peter J. Rabinowitz, Before Reading, op. cit*.

[1990] Cfr. Philadelpho Menezes, *Poetics and visuality: a trajectory of contemporary brazilian poetry*, San Diego University Press, San Diego CA, 1994.

informatico in attesa del nostro intervento e quindi in grado di reagire ai nostri input; la finestra animata è allora equiparabile, in un certo senso, al sottotitolo "un'avventura testuale".

Per quanto riguarda la scelta dei colori, con tutta probabilità fu condizionata dai mezzi a disposizione: l'Apple II infatti offriva una palette di appena 8 colori per l'alta risoluzione (modalità scelta dai due autori) e di 16 colori per la bassa risoluzione.[1991] Tuttavia, l'utilizzo "banale" delle tinte (il cielo è blu, il prato è verde), potrebbe essere visto come una dimostrazione pratica dell'opinione che Colombini ha sempre espresso nei confronti del ruolo della grafica nelle avventure testuali, un ruolo che deve restare marginale e, in ogni caso, subordinato al testo:

> per me la grafica non è mai l'elemento fondamentale di un gioco […] perché lo scopo della grafica in un gioco (salvo rari casi) non è la simulazione, è l'evocazione. Una grafica anche a bassissima risoluzione, anche poco o nulla animata ma ben fatta, può valere più di una grafica da video HD in cui si vedono i difetti dei foruncoli, perché alla fine il gioco non sta nel video: sta nella mente del giocatore. E questo viene troppo spesso dimenticato. Il lato oscuro di questa ridicola corsa all'ultimo dettaglio visivo è che la grafica estrema ha costi estremi, e per farla si sottraggono investimenti al gioco, con risultati che sono sotto gli occhi di tutti. E per giunta si richiedono risorse hardware crescenti, riducendo il numero dei potenziali giocatori.[1992]

Non a caso, quella della schermata iniziale sarà l'unica immagine, per lo meno composta da codice figurativo, presente in *Avventura nel castello*. Al di sotto dell'immagine è riportato il titolo dell'opera seguito da un punto esclamativo, altro rimando ad *Adventure*.[1993] Il punto esclamativo in *Avventura nel castello* scomparirà a partire dalla quarta edizione. Al di sotto del titolo, infine, è riportato il nome della casa di produzione Dinosoft, costituita da Colombini e Tovena, e quello che è presumibilmente l'anno dell'ultima modifica (2001). Digitando invio si accede alla schermata successiva, il che fa di *Avventura nel castello* un'opera *mutable* (che cambia cioè in base all'interazione dell'utente) e *responsive* (interattiva).[1994]

[1991] Cfr. "Apple II graphics", *Wikipedia* (in inglese) http://en.wikipedia.org/wiki/Apple_II_graphics URL consultato il 16 ottobre 2018.

[1992] TheRuler & Tsam, "Intervista a Enrico Colombini", *OldGamesItalia*, 6 marzo 2011 http://www.oldgamesitalia.net/content/intervista-enrico-colombini URL consultato il 15 ottobre 2018.

[1993] La prima frase della schermata iniziale di *Adventure* recitava appunto "Welcome to Adventure!!"Nelle versioni di Crowther e Woords sono presenti due punti esclamativi; in quella del 1993 solo uno. Cfr. Wikipedia (in inglese) per l'immagine della schermata iniziale della versione originale http://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure#/media/File:ADVENT_--_Crowther_Woods.png e *Historical Williamsburg Living Narrativ*e per l'immagine della schermata iniziale della versione del 1993 http://historicalwilliamsburg.files.wordpress.com/2016/12/colossal.png.
Anche nella traduzione italiana di *Adventure* è presente un solo punto esclamativo. Cfr. http://ifitalia.oldgamesitalia.net/pmwiki/online_if/online_if.html?story=http://ifitalia.oldgamesitalia.net/pmwiki/online_if/stories/avventura.z5.js URL consultati il 16 ottobre 2018.

[1994] Il riferimento è alle "caratteristiche comportamentali" così come individuate da Leonardo Flores nel blog *I Love E-Poetry* http://iloveepoetry.com/?page_id=2593 URL consultato il 16 ottobre 2018.

3. Seconda schermata

La seconda schermata della prima versione è costituita da uno sfondo completamente nero e da caratteri bianchi, in maiuscolo, senza grazie. Questo sarà l'aspetto di tutte le schermate dell'opera.
Il titolo, scritto con caratteri neri posti su un rettangolo bianco e preceduto e seguito da due asterischi, si compone da sinistra verso destra, gradualmente, ma con una velocità più elevata di quella di un lettore medio. Risulta evidente a questo punto che la velocità di comparsa del testo non può essere controllata dall'interattore, ma è interamente gestita dal programma e può dunque variare in base ai dispositivi utilizzati. Inoltre, tra la prima e la seconda schermata non vi sono pause: tale pratica è infatti giudicata "molto fastidiosa" da Colombini che difatti, nel suo manuale, ne ha sconsigliato l'utilizzo ai futuri autori.[1995] Al di sotto del titolo sono riportate le indicazioni riguardo alla licenza d'uso,[1996] dopodiché il programma si rivolge subito all'interattore, usando la seconda persona singolare del presente indicativo, offrendogli la possibilità di scegliere tra le opzioni di un menu:

> Vuoi :
>
> < I > niziare una nuova avventura
> < R > iprendere la situazione da disco
> < S > mettere di giocare
>
> Quale?

Le istruzioni sono intuitive e lo stile è essenziale e "logico", nel senso di ottimizzato ed efficace. Sottolineiamo che l'interattore può decidere di interrompere la lettura in qualsiasi momento. Notiamo che ogni inizio viene equiparato a una "nuova" avventura, a indicare che il programma contiene più di una storia e che gli autori hanno utilizzato il verbo "giocare", non "leggere" (come abbiamo osservato, la storia è nata con finalità ludiche più che letterarie).[1997]
Osserviamo anche che la prima volta che il programma si rivolge all'interattore lo fa per chiedergli cosa desidera fare: il controllo sembra dunque pienamente nelle mani dell'interattore e la macchina essere al suo servizio. A partire da questa schermata l'interattore ha appreso che dovrà immettere dei comandi da tastiera e che questi possono contenere anche delle scorciatoie (un'iniziale al posto di un'intera frase). Digitando il tasto "i" è possibile accedere alle istruzioni.

[1995] Enrico Colombini, *Avventure per MS-DOS*, edizione freeware 1999, p. 23.
[1996] "Copyright Dinosoft 1982-2001 / Enrico Colombini, Chiara Tovena // Freeware – Libera distribuzione / purche' non venga alterata". Il testo è tutto in maiuscolo. Gli slash sono stati inseriti da chi scrive, a indicare un a capo e quindi uno spazio (/) o due a capo e quindi due spazi (//). Si notino l'apostrofo al posto dell'accento e la mancanza di punti fermi, aspetti questi con tutta probabilità dovuti ala volontà di occupare meno memoria possibile.
[1997] Cfr. "Dalla pagina allo schermo: la prima generazione della letteratura elettronica (1980-1992)", p. 16.

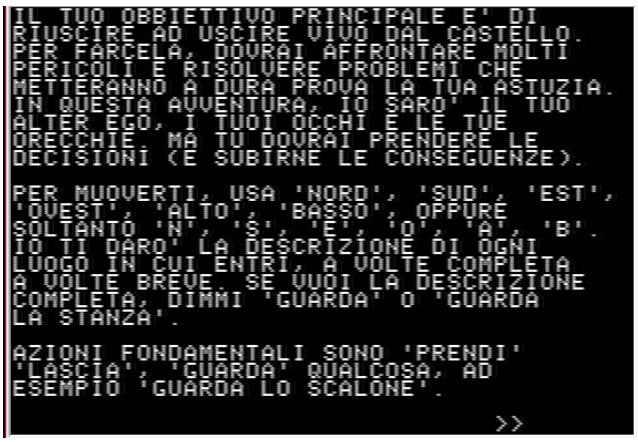


Illustrazione 156: Istruzioni. Prima schermata.

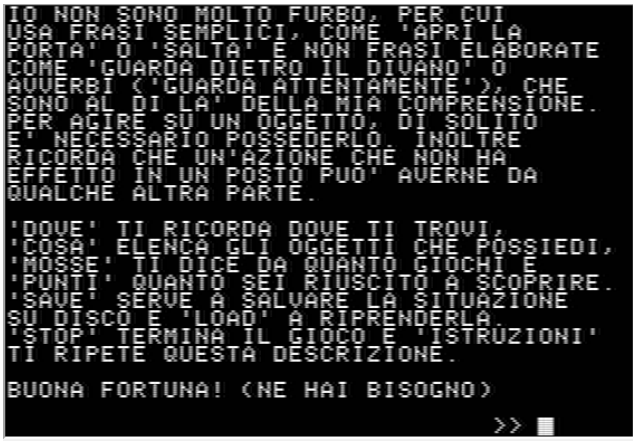


Illustrazione 155: Istruzioni. Seconda schermata.

Notiamo che la prima informazione che fornisce il programma riguarda uscire vivi dal castello: ciò vuol dire che, prima ancora di concentrarci su eventuali tesori da trovare (non menzionati in questa parte, a differenza di quanto accade nelle istruzioni di *Adventure*),[1998] dobbiamo fare attenzione perché il rischio di morire è sempre presente.

Un chiaro riferimento all'opera di Crowther e Woods è invece presente nella frase “io sarò il tuo alter ego, i tuoi occhi e le tue orecchie”: in *Adventure* è infatti scritto “I will be your eyes and hands” (sarò i tuoi occhi e le tue mani). La scelta di menzionare le orecchie piuttosto che le mani può avere diverse interpretazioni: potrebbe indicare, come effettivamente accade, che il suono, non presente fisicamente, ma evocato dal testo, giochi una parte rilevante nella storia, oppure potrebbe essere un rimando divertito al famoso predecessore o ancora potrebbe significare che il programma non intende assumersi alcuna responsabilità delle azioni che gli faremo compiere, come è d'altra parte specificato in modo chiaro nel testo.

Basandoci sulle “regole di coerenza”,[1999] notiamo l'astuzia degli autori nel far ammettere al programma la propria inferiorità in termini intellettivi, in una sorta di *captatio benevolentiae*, lasciando intendere al tempo stesso che quel programma sappia in realtà più di noi: il software conosce infatti il nostro obiettivo, sa quali e quanti pericoli ci aspettano e sa che avremo bisogno di fortuna. Il programma, allora, ci ha mentito: non è solo il nostro alter ego, ma anche il nostro *Game Master*; di conseguenza a volte si lascerà controllare come una marionetta, altre volte potrà aiutarci, confonderci o addirittura punirci.

[1998] Si veda la schermata iniziale di *Adventure* riportata su *Wikipedia* (in inglese) http://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure#/media/File:ADVENT_--_Crowther_Woods.png URL consultato il 16 ottobre 2018.

[1999] Rabinowitz definisce le regole di coerenza (*Rules of Coherence*) i meccanismi in base ai quali il lettore legge il testo in modo che diventi “il miglior testo possibile” e ne ricerca la coerenza al fine di trarne un senso. Cfr. Peter J. Rabinowitz, *Before Reading*, *op. cit*.

5. Prologo

La schermata successiva alle istruzioni contiene il *Prologo*, l'ultima sezione prima dell'inizio vero e proprio della storia, l'ultima parte cioè in cui l'input dell'interattore è limitato alle direttive[2000] o al semplice scorrimento delle schermate.[2001]

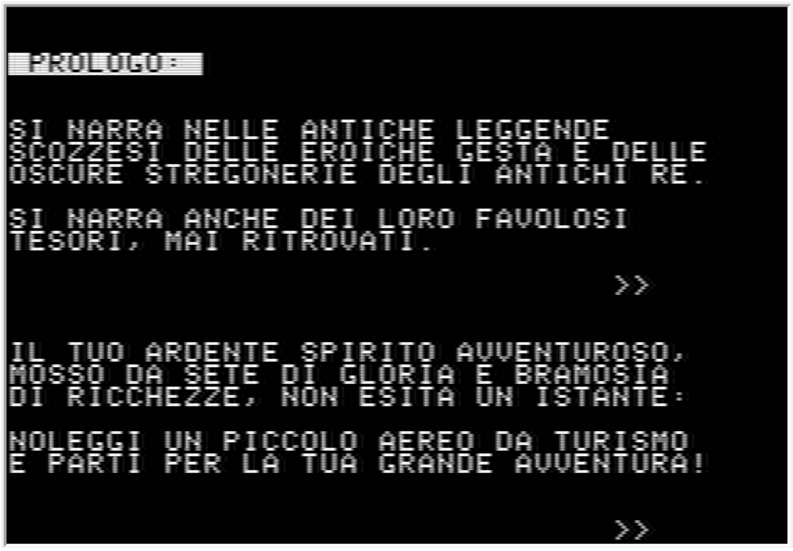


Illustrazione 157: Prologo

Anche in questo caso, il testo si compone gradualmente verso sinistra ma, per la prima volta, si interrompe a metà schermata, in corrispondenza delle due freccette (>>) e solo in seguito a un nostro *click* appare il secondo paragrafo. Questo utilizzo della temporalità evoca due sensazioni: la prima rimanda al discorso orale, come se la pausa nell'avanzamento del testo corrispondesse a quella di una voce che declama il testo in questione; la seconda riconduce all'immagine del PC che, molto interessato a ciò che sta leggendo, si interrompe. In entrambe le circostanze la pausa programmata dagli autori comporta una focalizzazione sul paragrafo che, in effetti, è piuttosto importante in quanto fornisce informazioni circa la trama, l'ambientazione e il genere della storia.
La trama è molto semplice: un eroe parte alla ricerca di un tesoro; si tratta dunque del tipico *quest plot* già inaugurato nella IF da *Adventure* e che ricalca, come vedremo meglio in seguito, il modello attanziale formulato da Algirdas Julien Greimas.
La tripartizione della struttura (inizio, mezzo, fine), che riprende quella espressa da Aristotele nella *Poetica*,[2002] è evidenziata dalla presenza del *Prologo*, anche questo inaugurato da Crowther. Più precisamente, il poeta e matematico Graham Nelson ha osservato che il prologo corrisponde alla "aboveground region of the game, whose presence lends a much greater sense of claustrophobia and

[2000] Per "direttive" si intendono le azioni extradiegetiche compiute dall'interattore, vale a dire gli input estranei al mondo della storia, ad esempio salvare, riprendere, uscire, esaminare l'inventario o controllare il punteggio.
[2001] "[…] the prologue [is] the description of the IF world given before there is any opportunity for the interactor to give a command". ("Il prologo è la descrizione del mondo della IF fornita prima che l'interattore abbia qualsiasi opportunità di impartire un comando. Traduzione mia). Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.*, p. 16.
[2002] Cfr. Aristotele, *Poetica*, traduzione e introduzione di Guido Paduano, Laterza, Bari 1998.

depth to the underground bulk of the game".[2003] Nelson ha poi definito la parte centrale della struttura "the transition to the middle game, as the passage from the mundane to the fantastical"[2004] mentre "the endgame" coincide con il "'Master Game'".[2005] Vedremo come e quando questi passaggi si manifesteranno in *Avventura nel castello*.

Per quanto riguarda l'ambientazione, possiamo presumere che sarà la Scozia o meglio ciò che essa rappresenta in un certo tipo di immaginario che, sulla base delle "regole di configurazione", possiamo dedurre dagli aggettivi utilizzati dagli autori (antiche leggende, eroiche gesta, oscure stregonerie, favolosi tesori). L'immaginario in questione è dunque quello associato al genere fantasy; in questo modo, Colombini e Tovena attivano, attraverso le poche righe del *Prologo*, una serie di aspettative da parte del lettore. L'utilizzo di convenzioni contribuisce alla coerenza interna dell'opera, la cui trama non risulta tuttavia appiattita grazie ai diversi spunti creativi ideate dagli autori, che risultano esaltati proprio perché inseriti in una forma altamente convenzionale. *Avventura nel castello* rispecchia dunque pienamente la volontà di Colombini di realizzare un'avventura atipica.[2006] Concentrandoci sul secondo paragrafo, incentrato sul PC, notiamo che, anche in questo caso, il personaggio rientra nel canone inaugurato da *Adventure*: come scrive Montfort, si tratta infatti di "the nameless adventurer of *Adventure*, *Zork*, and many other text adventures, with gender, age, race, and personal history all left unspecified".[2007]

Se queste indicazioni ci sono precluse, Colombini e Tovena non esitano tuttavia ad abbozzare i tratti fondamentali della personalità del PC: sappiamo dunque che dovremo impersonare un eroe il cui animo non è proprio nobile (a muoverlo infatti sono essenzialmente la sete di gloria e ricchezza) e, poiché il numero di caratteri andava centellinato a causa della capacità di memoria, possiamo dedurre che queste indicazioni saranno rilevanti ai fini del gioco. Un'ultima convenzione che possiamo individuare riguarda la frase finale, che enfatizza la centralità del lettore il quale, come nei librigame, è il protagonista: l'avventura sarà quindi la "sua", il che lascia intendere che non tutti i lettori leggeranno la stessa storia.

[2003] ("La regione del gioco in superficie, la cui presenza accresce di molto il senso di claustrofobia e profondità relativo alla porzione sotterranea del gioco". Traduzione mia). Graham, Nelson, *The Inform Designer's Manual*, quarta edizione, The Interactive Fiction Library, Illinois 2001, p. 377. http://inform-fiction.org/manual/DM4.pdf URL consultato il 16 ottobre 2018.

[2004] ("La transizione verso la parte centrale del gioco rappresenta il passaggio dal quotidiano al fantastico". Traduzione mia). *Ibid*.

[2005] ("La parte finale del gioco o 'Maestro del gioco'". Traduzione mia). *Ibid*.

[2006] Cfr. Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *op. cit.*

[2007] ("Il tipico avventuriero senza nome di *Adventure* e *Zork* e di molte altre avventure testuali, i cui genere, età, etnia e storia personale non vengono specificati". Traduzione mia). Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.*, p.17.

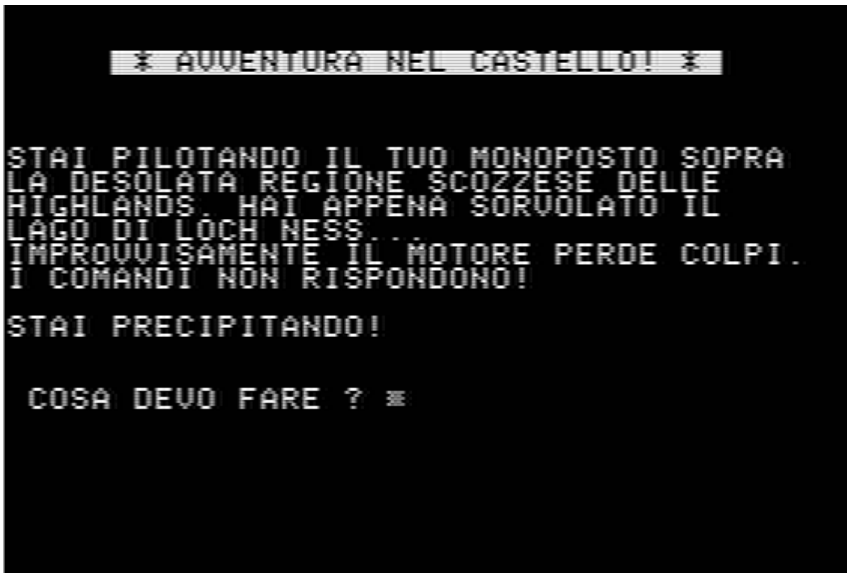


Illustrazione 158: Il celebre incipit di Avventura nel castello

L'inizio pensato da Colombini e Tovena è molto diverso da quello di *Adventure*, che recita:

> Ti trovi alla fine di una strada davanti ad una piccola costruzione di mattoni. Attorno a te c'è la foresta. Un piccolo ruscello scorre fuori dall'edificio giù in una gola.[2008]

In *Avventura nel castello* non ci troviamo in una situazione tranquilla e familiare, ma siamo in aria in procinto di schiantarci al suolo. È dunque un inizio decisamente *in medias res*, che presenta una situazione di urgenza e panico e richiede un intervento immediato da parte dell'interattore. A lenire un minimo l'ansia vi è il fatto che l'opera sia *segment-based*:[2009] il tempo di lettura non è cioè interno, come in un'opera animata, ma l'avanzamento viene gestito dall'interattore. Se ciò da una parte alimenta la sensazione di libertà del lettore, dall'altra ne accresce il senso di spaesamento. Occorre tuttavia specificare che in *Avventura nel castello* non mancheranno casi in cui la temporalità, intesa come tempo di apparizione del testo a schermo e numero di azioni compiute dall'interattore, combinata con determinate circostanze, come la presenza di certi oggetti nell'inventario, attiverà dei procedimenti programmati dai due autori, che influiranno pesantemente sullo svolgimento della storia. Per nostra fortuna non è questo uno di quei casi e l'interattore ha pertanto tutto il tempo di cui avrà bisogno per trovare la soluzione a questo primo enigma. Enigma che, rifacendoci alla classificazione proposta da Jimmy Maher,[2010] possiamo definire tutto sommato

[2008] Tratto dalla versione italiana curata da Giovanni Riccardi http://ifitalia.oldgamesitalia.net/pmwiki/online_if/online_if.html?story=http://ifitalia.oldgamesitalia.net/pmwiki/online_if/stories/avventura.z5.js URL consultato il 17 ottobre 2018.

[2009] Cfr. Mary-Laure Ryan, "Narrative and the Split Condition of Digital Textuality", *Dichtung-digital*, gennaio 2005 http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/ URL consultato il 17 ottobre 2018.

[2010] Maher distingue informalmente gli enigmi in: sfide "logistiche o emergenti", enigmi "buoni" ed enigmi "cattivi". I primi sono relativi a difficoltà pratiche di orientamento e gestione degli oggetti; i secondi possono essere risolti con la logica e il buon senso (come il celebre "Maze of Twisty Little Passages, All Alike" di *Adventure*, labirinto

“buono” dal momento che può essere risolto con un po' di logica, ad esempio cercando un paracadute. Le cose però si complicano perché, quando digitiamo “guarda aereo”, il parser risponde “c'è troppo fumo”; allo stesso modo, se scriviamo “guarda paracadute”, la risposta che riceviamo è “che paracadute?”. L'interattore è quindi costretto a indovinare da solo il comando utile a risolvere il problema (“cerca/indossa/guarda paracadute”), ricevendo la seguente risposta:

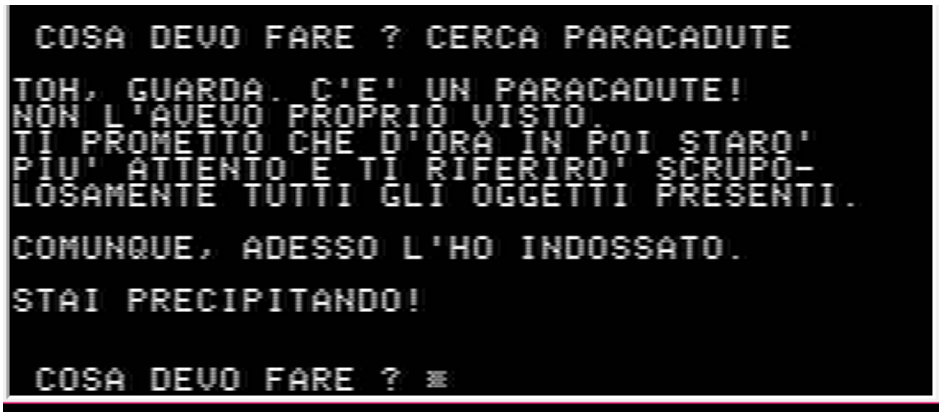


Illustrazione 159: La soluzione del primo enigma

L'interattore in tal modo ha compreso che non dovrà fidarsi ciecamente del parser; allo stesso modo, attraverso questa “disattenzione simulata”, egli avrà anche appreso, nella pratica, i meccanismi di gioco. Questo episodio può dunque essere considerato un esempio di *learning by doing*, prassi comune nei videogiochi. Non resta dunque che saltare (digitando proprio il comando “salta”) per proseguire la lettura.

composto da dieci stanze, ciascuna descritta in modo identico, che educò i giocatori alla prassi del lasciare un oggetto in ogni stanza al fine di poterle distinguere); i temuti enigmi “cattivi” richiedono invece di esercitare il pensiero laterale (come uccidere il drago a mani nude in *Adventure* oppure indovinare uno specifico verbo). Cfr. “L'Avventura completata - Parte 2”, traduzione italiana a cura di *OldGamesItalia* dell'articolo “The Completed Adventure, Part 2” pubblicato da Jimmy Maher sul proprio blog *The Digital Antiquarian*, http://www.oldgamesitalia.net/articoli/lavventura-completata-parte-2 URL consultato il 14 ottobre 2018.

7. Piazza d'armi

Dopo averci comunicato che ci siamo salvati “appena in tempo”, il narratore ci descrive la seguente situazione (*Ill. 160*).

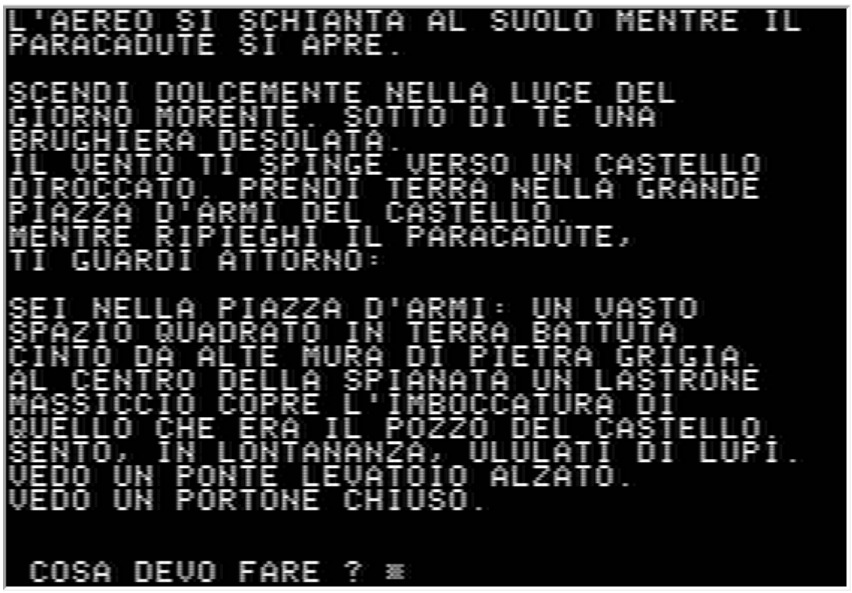


Illustrazione 160: La piazza d'armi

Ancora una volta, avverbi e aggettivi sono scelti con cura; notiamo inoltre il cambiamento della persona verbale: le azioni che riguardano il movimento e le descrizioni sono alla seconda persona singolare del presente indicativo (scendi, ripieghi, guardi, sei); quelle relative alla percezione sono alla prima persona singolare (sento, vedo) coerentemente con quanto dichiarato nelle istruzioni (“sarò i tuoi occhi e le tue orecchie”). Se l'interattore decide di salvare la situazione riceverà la seguente schermata (*Ill. 161*).

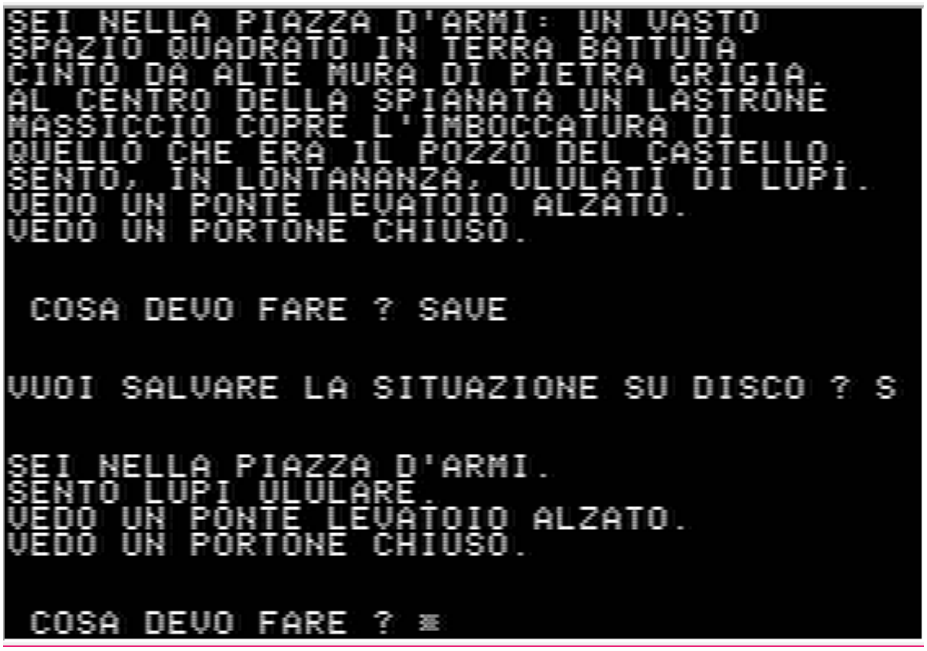


Illustrazione 161: Piazza d'armi. Descrizioni lunghe e brevi

Notiamo qui la differenza tra descrizioni lunghe e brevi. Ogni volta che torneremo in locazioni già esplorate, il programma ci fornirà la versione breve, mentre quella lunga, che appare le prime volte che si visitano i luoghi, possono essere richiamate con il comando “guarda”.
Da questo momento sono consentite più scelte, ma solo una sarà quella “vincente”: se l'interattore mostrerà eccessiva curiosità, e poca cautela, decidendo ad esempio di spostare il lastrone ed esaminare il pozzo, morirà (*Ill. 162*); se per qualche motivo abbasserà il ponte levatoio, la sua mancanza di logica gli costerà ancora una volta la vita (i lupi lo sbraneranno). L'unico modo per sopravvivere, allora, è aprire il portone e andare a nord.

Illustrazione 162: Morte per avventatezza: il pozzo

Ogni volta che il PC muore,e ciò può accadere parecchie volte, com'era consuetudine nelle IF degli anni Ottanta,[2011] si ripropone il medesimo schema: viene fornita la descrizione della morte, solitamente atroce e grottesca, successivamente si compone l'immagine di una lapide realizzata in caratteri ASCII, infine appare il seguente testo:

> Sono molto addolorato per la tua prematura scomparsa.
> D'altronde sono sempre i migliori che se ne vanno (non è vero?).
> Consolati comunque pensando che hai duramente conquistato [X] punti
> (su un massimo di 1000 possibili)
> E il diritto di fregiarti del titolo di
> [Y]
>
> Vuoi:
> <I>niziare una nuova avventura
> <R>iprendere la situazione da disco
> <S>mettere di giocare
>
> Quale?

[2011] Cfr. Leonardo Boselli, “Speciale 200 video - Avventura nel castello - gameplay LIVE”, *Youtube* http://www.youtube.com/watch?v=1apqxyp29kk&t=1567s minuto 19. URL consultato il 19 ottobre 2018.

dove [X] e [Y] variano in base ai punti conquistati. Ad esempio, se avessimo digitato “muori” all'interno dell'aereo, il programma avrebbe risposto “d'accordo”, avremmo conquistato 0 punti e il titolo di “Avventuriero dei miei stivali”; in seguito alla morte nel pozzo, invece, abbiamo totalizzato 35 punti e il titolo di “Scemo del villaggio”. In ogni caso, se l'interattore avrà tentato azioni alternative rispetto a quella “vincente”, saprà che può effettivamente morire, che dovrà salvare durante la lettura (altrimenti sarà costretto a ricominciare tutto da capo) e che la sua libertà è limitata (non potrà esplorare il pozzo, ad esempio) e avrà iniziato a capire che la sfida principale di *Avventura nel castello*, come di tutte le IF, consiste nel comprendere la logica adottata dagli autori.

8. Atrio

Una volta aperto il portone, ci troviamo all'interno di un grande atrio. Questa stanza è una delle più importanti dell'intero mondo di *Avventura nel castello* per un motivo che apparirà chiaro solo verso la fine della storia. Allo stesso modo, in questa locazione occorre compiere un'azione cruciale per la buona riuscita della missione (lasciare il paracadute) nota solo a chi conosce già la soluzione: il programma, infatti, non fornisce alcun suggerimento a riguardo.

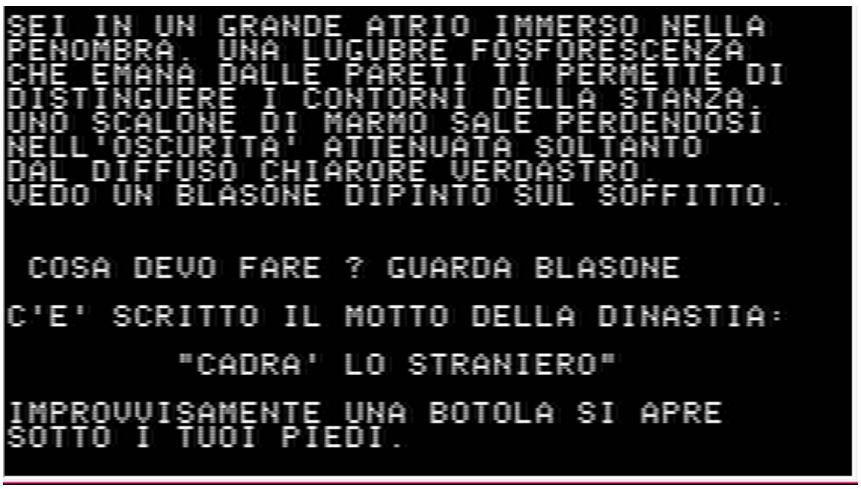


Illustrazione 163: L'atrio e il blasone

Notiamo ancora una volta l'attenzione posta dai due autori alle descrizioni: la scelta accurata degli aggettivi (grande, lugubre, diffuso, verdastro), dei verbi (immerso, emana, perdendosi, attenuata) e dei sostantivi (fosforescenza, oscurità, chiarore) è sufficiente a trasmettere un senso di angoscia e mistero veicolato dal motivo della luce e del colore; la successione degli oggetti descritti guida lo sguardo dapprima intorno alla sala, poi in alto a seguire lo scalone fino a fermarsi sul soffitto, come in una ripresa in soggettiva. Il fatto che il blasone sia l'ultimo oggetto menzionato potrebbe essere un indizio della sua importanza; allo stesso modo, l'aver precisato che lo scalone si “perde” nell'oscurità potrebbe suggerire che seguire quella direzione potrebbe non essere una buona idea (e difatti non lo è, vedremo dopo perché).

Una delle ragioni che rendono l'atrio una locazione cruciale è dovuta al fatto che esso rappresenta il passaggio a quella che Nelson ha identificato come "fase centrale del gioco": da questo momento in poi, infatti, la storia si sposta dalla realtà quotidiana e realistica (segnalata, ad esempio, dall'incidente aereo) al regno del fantastico e dunque dall'esterno all'interno, dal sopra al sotto, dalla luce all'oscurità. Come accade in *Alice nel paese delle meraviglie*, anche in questo caso il passaggio dal reale al fantastico avviene bruscamente ed è rappresentato dalla caduta del protagonista: digitando "guarda il blasone", infatti, il nostro alter ego ci comunica il motto della dinastia ("cadrà lo straniero") e, dopo una piccola pausa, sufficiente per creare la suspense necessaria all'immedesimazione dell'interattore, il PC precipita a causa di una botola che si apre sotto i suoi piedi. Notiamo che il contenuto attivabile (la scritta contenente il motto della dinastia) e il contenuto attivato (l'apertura della botola) sono in relazione metaforica (la scritta parla della caduta dello straniero e il nostro PC, che in effetti lo è, cade), una figura retorica che Alexandra Saemmer ha definito *interfacial retro-projection* (retroproiezione d'interfaccia).[2012]

9. Segrete

Cadendo, il PC è giunto nelle segrete del castello, che corrispondono al piano -1 dell'edificio.
Il narratore ci informa che la stanza dove ci troviamo era un tempo chiamata "la tomba" e in effetti il pavimento è coperto di scheletri; l'unico altro elemento segnalatoci è un foro sulla parete. Se ispezionato, il foro rivelerà un pulsante: ci troviamo dunque di fronte a un altro enigma, anche in questo caso "buono" in quanto le caratteristiche del foro (stretto e profondo) lasciano presumere che sia possibile inserirvi un dito. Poiché sappiamo che il PC può morire, non rischieremo il suo dito, ma dedurremo dalla presenza degli scheletri che vi siano delle ossa che possiamo prendere per eseguire quella azione. La nostra cautela verrà ricompensata: una volta inserito l'osso nel foro, infatti, una lama scenderà all'improvviso e il parser commenterà sarcastico "per fortuna non era il tuo braccio!" (nel caso avessimo infilato il dito del PC all'interno del foro, infatti, questi sarebbe morto dissanguato). Arrivati a questo punto riportiamo la mappa che è possibile ottenere esplorando tutte le locazioni, nella quale abbiamo evidenziato il percorso "vincente".

[2012] Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", saggio presentato all'incontro internazionale *Electronic Literature in Europe*, Bergen (Norvegia), settembre 2008, p. 4. http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00338178/document URL consultato il 18 ottobre 2018.

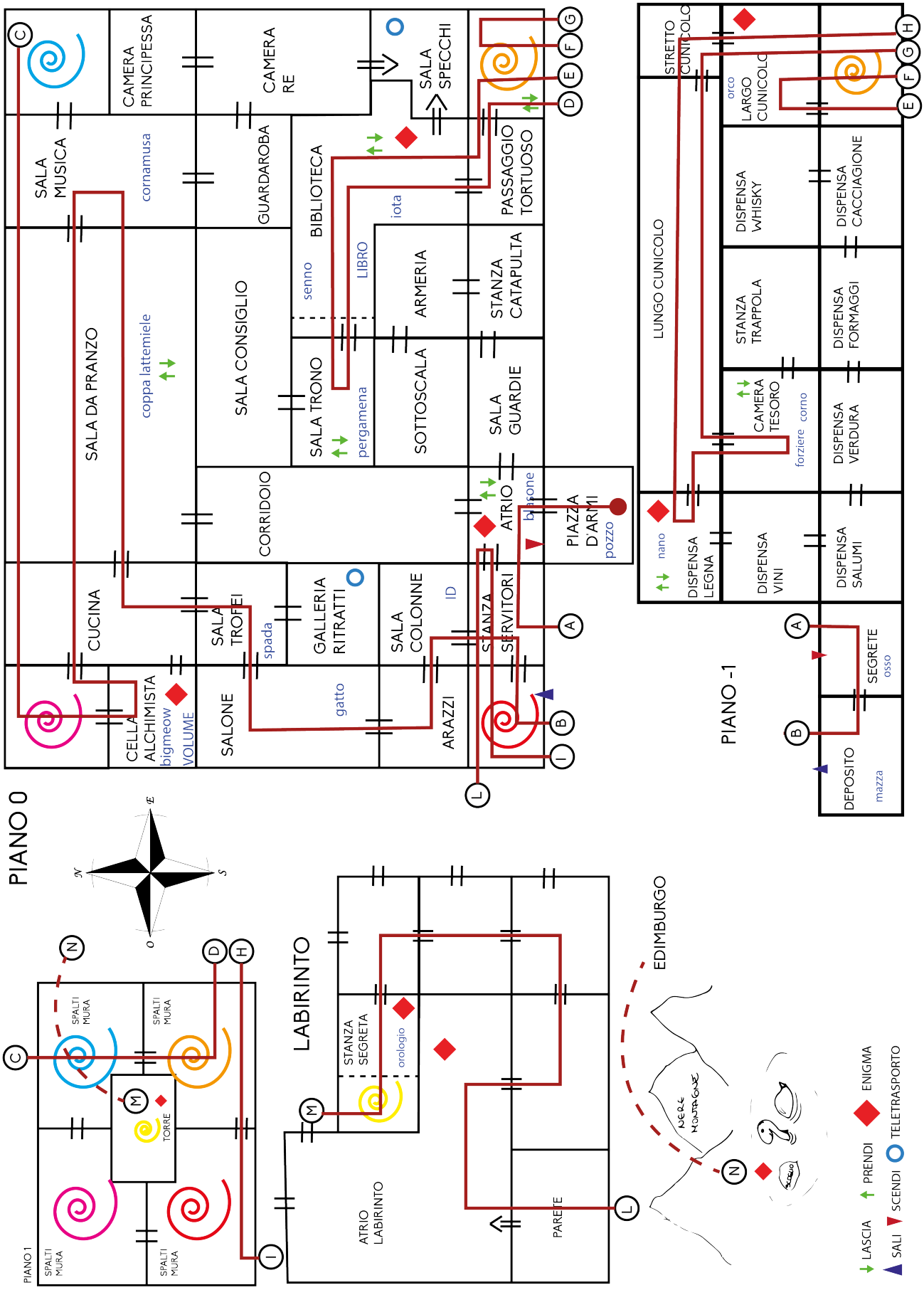


Illustrazione 164: Avventura nel castello: mappa e percorso vincente

10. Percorso “vincente”

Per compiere con successo la missione l'interattore dovrà affrontare un percorso lungo e intricato, denso di divertiti rimandi ad *Adventure* e ai *topoi* del fantasy e del gotico.

I riferimenti all'opera di Crowther e Woods sono, ad esempio, gli spalti delle mura che, come il celebre “Maze of Twisty Little Passages, All Alike”, sono descritti in modo identico per disorientare l'interattore, e la presenza di un nano (nel deposito della legna). Se in *Adventure* i nani erano decisamente ostili (cercavano infatti ripetutamente di uccidere il PC con un'ascia), Colombini e Tovena ribaltano questa convenzione, trasformando l'NPC[2013] in un personaggio estremamente cortese, al punto che, se il PC di *Avventura nel castello* lo saluterà, il nano sarà ben felice di regalargli il grosso diamante che aveva con sé; se al contrario cercherà di ucciderlo, il nano reagirà uccidendo a sua volta il PC.

Gli elementi prettamente fantasy riguardano il gran numero di formule magiche disseminate lungo il percorso, la presenza di “un feroce orco dalle zanne aguzze” e l'immancabile aquila reale che, come nell'universo immaginato da John Ronald Reuel Tolkien, arriva in soccorso del protagonista. Ciascuno di questi elementi viene ancora una volta reinterpretato dai due autori che, giocando con le convenzioni del genere, riescono a sorprendere l'interattore e a indurlo all'applicazione del pensiero laterale. Esemplare a tal proposito l'enigma proposto nella biblioteca, la cui risoluzione è indispensabile per accedere alla sala del trono: dalle pagine ingiallite di un libro scivola un foglio bruciacchiato che contiene una sola parola, “iota”. Poiché in una delle prime stanze del castello, la sala delle colonne, l'interattore aveva trovato la “metà di una potente parola magica, 'id'” e considerato il tono umoristico dell'avventura (pensiamo, ad esempio, alle descrizioni delle morti del PC), l'interattore sarà portato a digitare il comando “idiota” commettendo un fatale errore, come vedremo, piuttosto che la formula corretta, “iotaid”, tutt'altro che semplice da indovinare. Un altro esempio è rappresentato dall'“immenso labirinto magico” a cui si accede dall'atrio e che è possibile attraversare solamente interpretando in modo corretto l'indizio “solo col senno puoi trovare l'uscita dal labirinto” riportato in una vecchia pergamena custodita da un astuccio nella sala del trono.

Infine chiari riferimenti al gotico sono: la presenza di un gatto (altro rimando a Poe), che sarà cruciale per la riuscita della missione; un'armatura che pare contenere ancora lo spirito malvagio di sir Crawdolf, il terribile mago guerriero nemico del proprietario del castello, re Malcolm IV; l'immancabile grimorio maledetto, intitolato *L'apprendista stregone*,[2014] rilegato in “pelle umana conciata” e dotato di un'apertura magica; un fantasma che sorge a difesa del tesoro del suo antico re e che potrà essere sconfitto bevendo la coppa di lattemiele e formulando un sortilegio inciso sulla

[2013] Gli NPC (*non-player characters*) sono personaggi non-giocatori in quanto non sono direttamente controllabili dall'interattore (sono cioè dei bot).

[2014] Come sappiamo, questo sarà il titolo di un'altra avventura realizzata da Colombini che verrà inclusa nell'edizione del 1997 del suo manuale di avventure testuali. Colombini ha più volte ammesso di considerare *L'apprendista stregone* la più riuscita delle sue avventure. Cfr. Enrico Colombini, “Giochi di avventura”, *erix.it*, 19 settembre 2014 http://www.erix.it/avventure.html URL consultato il 18 ottobre 2018.

lama della spada di sir Crawdolf; il ritratto di re Malcolm che scruta il PC (come ne *Il ritratto ovale* di Poe), riuscendo in alcuni casi a ipnotizzarlo; la macabra presenza di scheletri, nelle segrete e all'ingresso del labirinto e della scritta, naturalmente realizzata con il sangue, "impossibile uscire da qui", anch'essa sul muro all'ingresso del labirinto; una "liscia parete di pietra", che si rivelerà essere l'ingresso di un passaggio segreto che conduce al labirinto e un altrettanto convenzionale vecchio orologio a pendolo che andrà caricato e fatto avanzare fino ad arrivare a mezzanotte in punto, cosicché un blocco di pietra possa spostarsi rivelando un altro passaggio segreto che conduce in cima alla torre dove, per la prima volta, "lo sguardo può spaziare al di sopra della nebbia che copre la brughiera, fino alle lontane montagne". Le atmosfere gotiche sono inoltre garantite, come abbiamo già notato, dal lessico adoperato nelle descrizioni (le pareti dello stretto cunicolo, ad esempio, sono "ricoperte da muffe verdastre e funghi putrescenti") e, naturalmente, dalla scelta di ambientare la storia in un antico castello abbandonato e stregato.

La suspense tipica del genere è infine resa mediante un attento utilizzo del fattore temporale, come si evince in particolare in tre situazioni: la prima, già menzionata, riguarda l'obbligo di ripetere per tre volte lo stesso comando ("guarda orologio") per far avanzare il tempo della storia; la seconda e la terza sfruttano il tempo di comparsa del testo e si incontrano negli episodi dell'orco e dell'aquila. Il temibile orco può essere sconfitto solo se si ha con sé il gatto;[2015] pronunciando la formula "bigmeow" recuperata da *L'apprendista stregone*, infatti, il programma elabora la seguente descrizione:

> Il gatto cresce fino a diventare enorme.....
> Ti osserva con attenzione.....
> Osserva con attenzione l'orco.....
> Il gatto divora l'orco e muore di indigestione

dove il testo delle prime tre frasi si compone lentamente, quasi lettera per lettera, seguito da una pausa di qualche secondo, mentre l'ultima frase appare molto velocemente a schermo. Allo stesso modo, suonando il corno (l'unico tesoro rimasto di re Malcolm) dalla cima della torre si ottiene il testo seguente:

> Il suono dell'antico corno corre per la brughiera riecheggiando fino alle lontane montagne.
> Un punto nero si stacca dalle montagne e si ingrandisce mentre si avvicina. Velocemente giunge alla torre: è una grande aquila reale che si lancia verso di te con gli artigli protesi

Anche in questo caso, le frasi sono seguite da delle pause. Quest'ultimo esempio rappresenta inoltre l'unico caso in cui gli input digitati dall'interattore non sortiscono alcun effetto, figura retorica che

[2015] Il gatto che uccide l'orco può essere visto come un omaggio ad *Adventure* in cui, altrettanto inaspettatamente, un uccellino riesce a mettere in fuga un serpente verde.

Saemmer ha definito *interfacial neantism* (neantismo d'interfaccia),[2016] per la motivazione dichiarata nella descrizione immediatamente successiva, che sfrutta le medesime dinamiche di animazione dei due esempi succitati (*Ill. 165*).

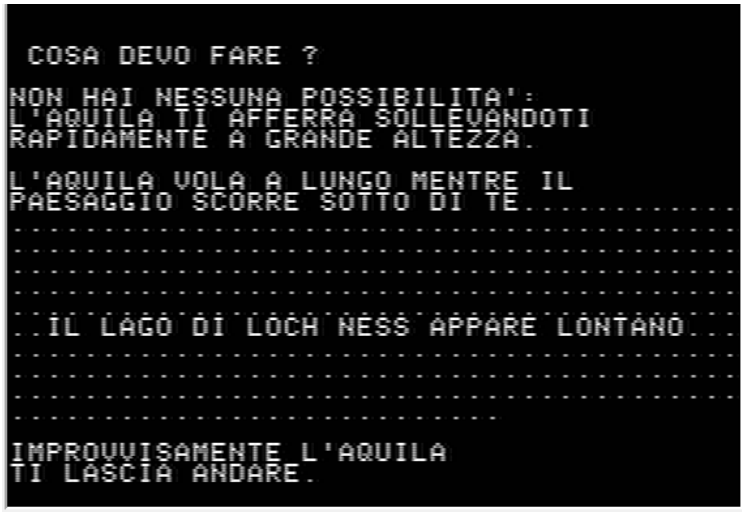


Illustrazione 165: In balia dell'aquila

Questa situazione riconduce il PC esattamente nel luogo da cui era partito ponendolo, come allora, di fronte a una situazione di urgenza e panico, dalla quale è possibile uscire suonando nuovamente il corno. Ancora una volta gli autori giocano con le aspettative dell'interattore, rispondendo con una descrizione inizialmente identica alla precedente ("il suono dell'antico corno corre sulle acque del lago riecheggiando fino alle lontane montagne … un punto nero si stacca dalle montagne e si ingrandisce mentre si avvicina"), che si conclude però con l'arrivo di un più prosaico "elicottero del reale servizio archeologico" che salva *in extremis* il PC dalle fauci di Nessie. Se dunque, nella parte iniziale, il movimento dall'alto al basso si faceva metafora del passaggio dal reale al fantastico, in questa circostanza accade esattamente il contrario: una volta sull'aereo il PC dovrà affrontare la spiacevole realtà; allo stesso modo l'interattore non potrà più digitare dei comandi, ma solo cliccare il pulsante "invio" per leggere le diverse schermate che conducono all'indimenticabile finale (*Ill. 166*, *167*, *168*)

[2016] Per "neantismo d'interfaccia" Saemmer intende la situazione in cui il gesto interattivo non ha effetti sulla superficie dello schermo. Cfr. Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", *op. cit.*, p. 9.

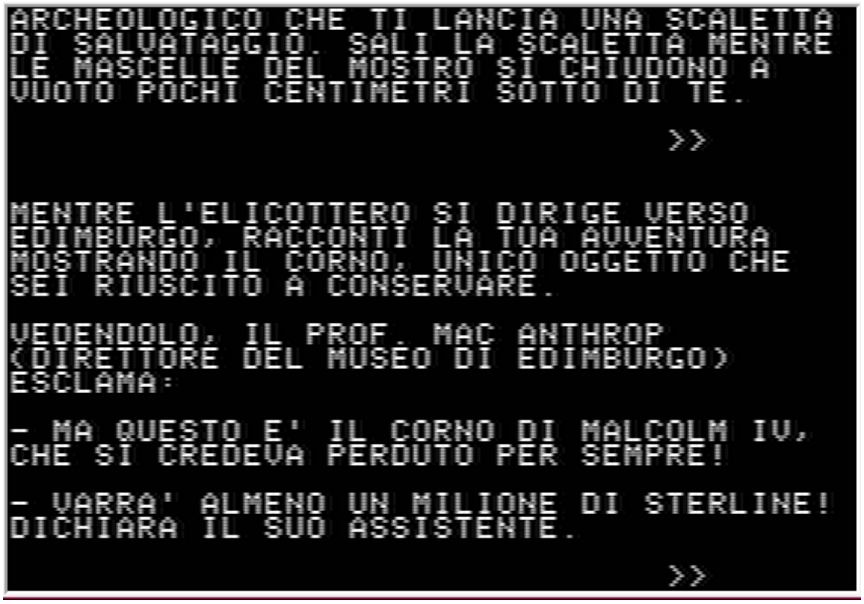


Illustrazione 166: Finale 1: il Prof. Mac Anthrop

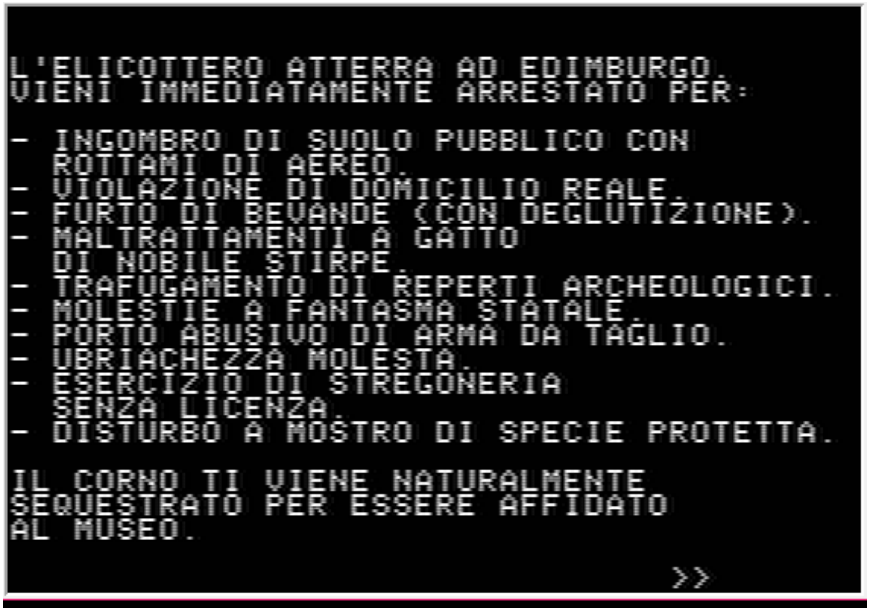


Illustrazione 167: Finale 2: l'arresto

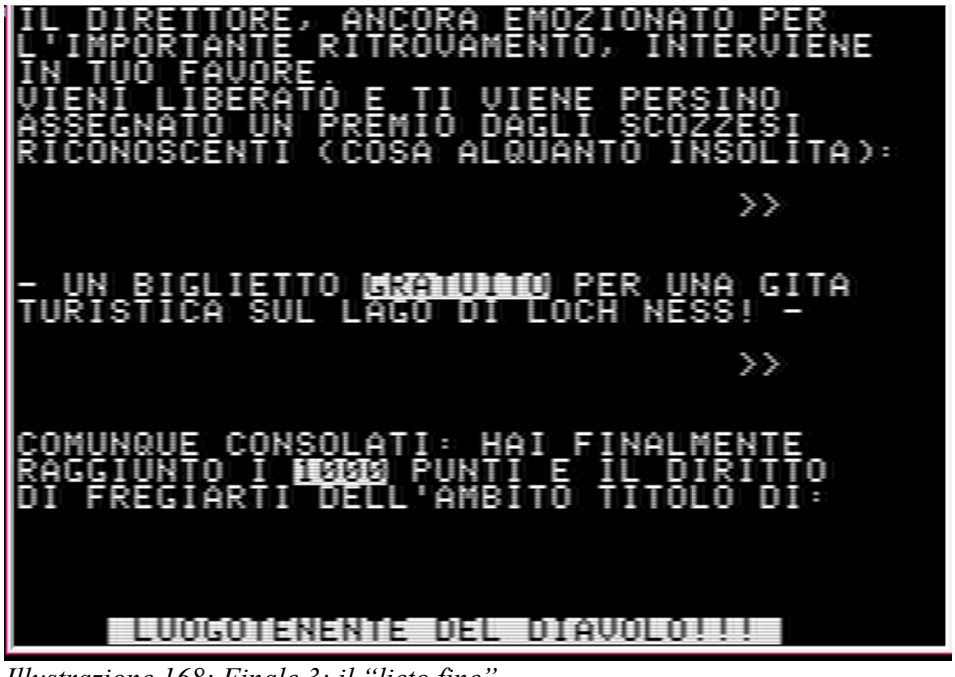


Illustrazione 168: Finale 3: il "lieto fine"

La schermata finale si conclude con la frase “Arrivederci alla prossima avventura!”. Il misterioso titolo “onorifico” conquistato dall'interattore è così spiegato da Colombini:

> mi sono chiesto per decenni perché nessuno mi abbia mai fatto questa domanda!
> L'idea originale era di scrivere qualcosa che lasciasse intendere “Sei così astuto che ne sai una più del Diavolo”, però sembrava più simpaticamente ironico dire “ne sai una meno del Diavolo”, quindi sei un gradino sotto di lui... il suo luogotenente, appunto. Ovviamente, col senno di poi, la cosa era talmente criptica che penso nessuno abbia mai potuto intuirne il significato nella contorta mente degli autori. A posteriori lo cambierei.[2017]

Occorre a questo punto specificare che i riferimenti a generi popolari come il fantasy, la fantascienza, il gotico e l'avventura sono una caratteristica comune alle avventure testuali di questo periodo; tali generi rappresentano un modello ideale in quanto, come ha osservato Mary Ann Buckles, “queste tipologie di letteratura popolare sono basate su regole, giochi e la creazione di un mondo fantastico e tutte enfatizzano un modo di pensare passo dopo passo, invitando ad immaginare quali conseguenze scaturiscono da una determinata azione”.[2018]

Buckles ha individuato, inoltre, numerose affinità tra racconti cavallereschi e avventure testuali. Così come i primi, versioni in prosa dei poemi epici medievali, con l'introduzione della stampa poterono essere prodotti in massa per un pubblico più vasto, le avventure testuali, epopee del novello cibernauta, sono state rese possibili dalle tecnologie informatiche.

Sia i racconti cavallereschi che le avventure testuali sono poi riuscite a conquistare il favore di un pubblico ampio ed eterogeneo, entrambe si avvalgono di “figure di cartone senza conflitti interni e si può dire senza alcuna psicologia”[2019] ed entrambe sono basate su una struttura narrativa, tipica del *romance*, dotata di una “forma continua a sviluppo progressivo”[2020] che può dunque essere ampliata praticamente all'infinito. Infine, come le novelle cavalleresche, per la complessità della trama, “si adattavano bene al al gusto del fantastico del sedicesimo secolo”,[2021] così la complessità di avventure come *Adventure* andavano incontro alla predilezione per il fantastico, il bizzarro e l’intricato che, come ha notato Sherry Turkle,[2022] contraddistingueva la subcultura informatica. Potremmo allora collegare il “senno” di Colombini e Tovena con quello smarrito da Orlando, reso folle dall'incomprensione della natura labirintica del mondo; allo stesso modo potremmo cogliere in *Avventura nel castello* numerosi rimandi letterari oltre quelli già menzionati, da Dante, il cui monito

[2017] Intervista personale mediante scambio di e-mail. 6 novembre 2018.
[2018] Mary Ann Buckles, “L’Interactive Fiction come Letteratura”, *L'Avventuroso Giocatore di Avventure*, 2 febbraio 2011 http://sites.google.com/site/avventuretestuali/articoli-1/linteractive-fiction-letteratura URL consultato il 19 ottobre 2018. Traduzione a cura di Marco Falcinelli da Mary Ann Buckles, “Interactive Fiction as Literature”, *Byte*, vol. 12, n. 5, maggio 1987, pp. 135-142.
[2019] *Ibid*.
[2020] Northrop Frye, *Anatomia della critica. Teoria dei modi, dei simboli, dei miti e dei generi letterari*, Einaudi, Torino 1969, pp. 247-248.
[2021] Cfr. John J. O'Conner, *Amadis de Gaule and Its Influence on Elizabethan Literature*, Rutgers University Press, New Brunswick, 1970, p. 4. Traduzione a cura di Marco Falcinelli.
[2022] Cfr. Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon and Shuster, New York 1984, pp. 175–193. Traduzione a cura di Marco Falcinelli.

riecheggia all'ingresso del labirinto, a Robert Louis Stevenson, all'Eco de *Il nome della rosa*,[2023] opera che, non a caso, ha ispirato più di un gioco.[2024] Lo stesso Colombini ha più volte dichiarato di aver tratto ispirazione dalle sue numerose letture oltre che dai giochi da tavolo e da *Adventure*[2025] e che non è possibile stabilire quale tra queste fonti sia stata la più rilevante:

> […] la lista sarebbe molto lunga: potremmo metterci gran parte di un'antologia di letteratura italiana, un certo numero di scrittori contemporanei, diversi classici e moderni inglesi e francesi, senza trascurare naturalmente i fumetti (specie quelli degli anni '60-'70), i cartoni animati... e ovviamente i giochi.
> Puntare il dito a caso e indicarne qualcuno sarebbe un imbroglio: ha contato più Calvino o Tintin? Ariosto o Jacobs? Verne o Pratchett? Poe o Pennac? Impossibile dirlo. Un'influenza d'altro genere, abbastanza curiosa da meritare una citazione, è quella dei libretti di istruzioni delle antiche scatole di esperimenti "Kosmos" con cui giocavo da piccolo: erano molto ben fatti e credo abbiano contribuito a insegnarmi l'arte dell'illustrazione di concetti complessi con parole semplici, il contrario della vuota ampollosità formale che da noi è tanto popolare.[2026]

11. Percorsi alternativi

Come si può notare (v. *Ill. 164*), il percorso "vincente" non attraversa tutte le stanze di cui è composto il mondo di *Avventura nel castello* e contempla una serie di azioni apparentemente incomprensibili, come lasciare la coppa di lattemiele per poi tornare indietro a riprenderla. Questo perché il percorso contiene le azioni minime necessarie per vincere la missione; ciò vuol dire che azioni differenti sono sì consentite, ma conducono inevitabilmente a finali alternativi che, nella logica del gioco, significano una cosa sola: la morte del PC. Al tempo stesso le stanze non incluse nel percorso "vincente" possono rivelarsi dei vicoli ciechi, delle trappole oppure contenere degli indizi, che però non risultano indispensabili ai fini del successo della missione.

Esaminare qualcuno dei finali alternativi, tuttavia, è interessante per una serie di ragioni, come comprendere il motivo di azioni apparentemente illogiche, appunto, o notare l'abilità degli autori di prevedere le mosse degli interattori e di rispondendovi a tono. Non dobbiamo poi dimenticare che, a meno che non conosca già la soluzione, l'interattore difficilmente effettuerà solo le azioni previste dal percorso "vincente" e dunque alcuni dei percorsi di lettura più noti ed esplorati di *Avventura nel castello* saranno con tutta probabilità tra quelli non inclusi nella descrizione precedente.

[2023] Come in *Avventura nel castello*, anche nel primo romanzo del semiologo la biblioteca rappresenta un ruolo cruciale e vi sono un orologio che rintocca la mezzanotte, una pergamena, un foglio bruciacchiato, un labirinto, dei riferimenti agli specchi (ad esempio la citazione della *Lettera ai Corinzi* nell'incipit) e una riflessione sugli effetti positivi dell'arte comica (dal secondo libro della *Poetica* di Aristotele).

[2024] Alcuni esempi sono il gioco da tavolo *Mystery of The Abbey* di Bruno Faidutti e Serge Laget (1998, 2003) e l'avventura punta e clicca *Murder in The Abbey* (2008) sviluppata dalla software house spagnola Alcachofa Soft.

[2025] Queste le parole di Colombini: "Anche se l'ispirazione per *Avventura nel castello* fu la *Colossal Cave* (in versione 'Apple Adventure'), sono sempre stato appassionato di giochi da tavolo e, più tardi e in misura minore, anche di giochi di ruolo. Ma non dimentichiamo quella che è forse la fonte principale: le buone vecchie letture; fantasy e avventura, a partire dai romanzi di Verne e Salgari fino a Pratchett, ma anche narrativa in genere". Robert Grechi, "Intervista ad Enrico Colombini: un'avventura infinita nella storia informatica di ieri e di oggi", *op. cit.*

[2026] TheRuler e Tsam, "Intervista a Enrico Colombini", *op. cit.*

A ciò possiamo aggiungere, con Leonardo Boselli,[2027] un'altra motivazione non trascurabile: il divertimento può risiedere anche nello scoprire le atroci morti che Colombini e Tovena hanno architettato per l'interattore.

Oltre ai tre finali alternativi già menzionati, due nella piazza d'armi (a causa dei lupi e del pozzo) e uno nelle segrete (se avessimo inserito il dito del PC nel foro), un altro finale spiacevole può verificarsi nella camera del tesoro, quando appare il fantasma di Edgar Mac Douglas. In questa occasione, prima di pronunciare il sortilegio inciso sulla lama della spada, il PC deve bere la coppa di lattemiele. Apparentemente questa azione sembrerebbe priva di senso (siamo di fronte a un fantasma ostile) anche perché, in risposta al comando "bevi coppa", il parser risponde con un enigmatico "ottimo, veramente ottimo!". Si tratta tuttavia di un'azione fondamentale: se avessimo pronunciato il sortilegio senza prima bere il lattemiele, infatti, avremmo ottenuto questa risposta (*Ill. 169*).

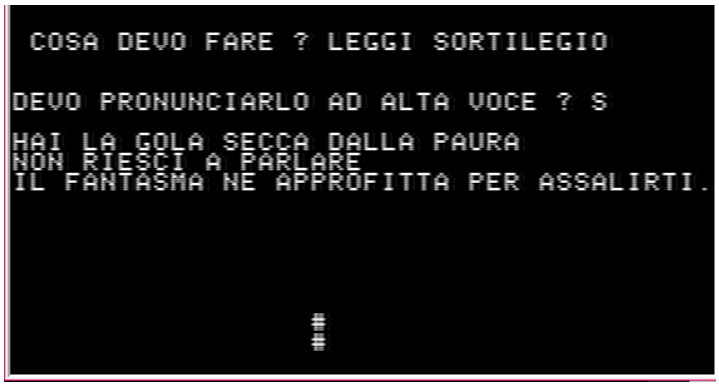


Illustrazione 169: Morte a causa del fantasma

Notiamo che, prima di eseguire il comando, il parser ci chiede una conferma: eventi di questo tipo sono ricorrenti in *Avventura nel castello* (è ciò che si sarebbe verificato, ad esempio, nelle segrete, nel caso in avessimo deciso di infilare il dito nel foro) e servono a segnalare all'interattore che sta per compiere un'azione estremamente pericolosa; potremmo quindi definirli degli indici, interventi intradiegetici dell'autore volti a suggerire all'interattore di compiere l'azione extradiegetica di salvare la situazione prima che sia troppo tardi.

Chiarita l'importanza della coppa di lattemiele, non si comprende ancora perché non possiamo semplicemente portarla con noi, ma dobbiamo lasciarla e poi riprenderla. Si tratta in realtà di un enigma logico: il parser ci ha informato che il gatto è affamato; di conseguenza, se l'interattore porterà con sé entrambi gli oggetti per troppo tempo, l'azione verrà improvvisamente interrotta da questa schermata (*Ill. 170*).

[2027] Cfr. Leonardo Boselli, "Speciale 200 video - Avventura nel castello - gameplay LIVE", *op. cit*., minuto 51.

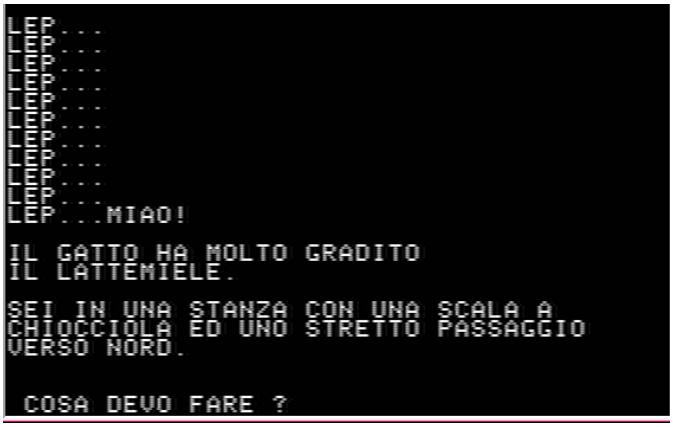


Illustrazione 170: Il gatto e il lattemiele

A rendere sconvolgente questa situazione, oltre all'impossibilità di sconfiggere il fantasma, è il fatto che emerge chiaramente la presenza di una "entità" in grado di reagire alle nostre azioni: se fino a quel momento l'interattore aveva avuto l'illusione di possedere il controllo delle proprie azioni, questo episodio, chiaro esempio della figura retorica che Saemmer ha definito *interfacial incubation* (incubazione d'interfaccia)",[2028] in quanto i cambiamenti determinati dal gesto dell'interattore si verificano in forte ritardo rispetto al gesto stesso, gli ricorda che in realtà esistono meccanismi automatici sui quali non ha autorità e che, dunque, ciò che vede a schermo è solo una parte di ciò che in effetti costituisce il programma. La situazione sconvolge anche per la sua perfetta, ineccepibile logica di fronte alla quale l'interattore non può che ammettere la propria colpevolezza. Ancora una volta gli autori hanno sfruttato l'entassi[2029] e l'animazione testuale in modo da accrescere lo stupore dell'interattore: l'onomatopea "lep" appare lentamente a schermo, una riga alla volta; i punti di sospensione e la ripetizione della parola accentuano questa dilatazione temporale cosicché, oltre a immaginare chiaramente la scena, l'interattore ha tutto il tempo per stupirsi prima e maledirsi dopo (soprattutto nel caso in cui non abbia salvato). Un caso analogo si verifica se l'interattore incontra il nano dopo aver bevuto il whisky nella dispensa adiacente.

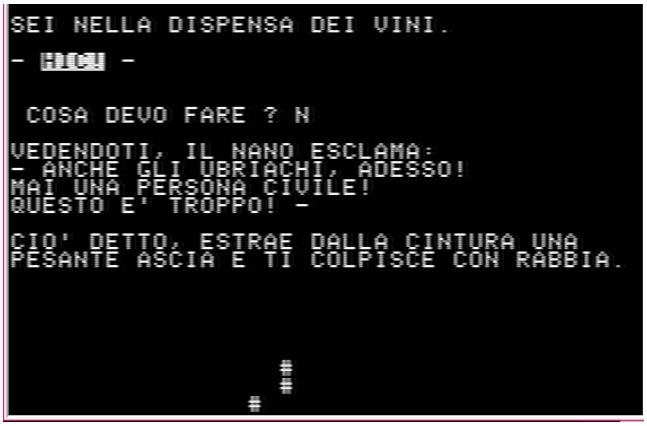


Illustrazione 171: Il nano e il whisky

[2028] Cfr. Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", *op. cit.*, p. 9.

[2029] Il termine semiotico "entassi" è qui usato nel senso attribuitogli da Giovanna Di Rosario di "mutual relationship that is created between the characters in an inscribed space" ("relazione reciproca che si viene a creare tra i caratteri in uno spazio circoscritto". Traduzione mia). Entassi si riferisce dunque alla tipografia, alle forme, alle strutture e al movimento dei caratteri nello spazio elettronico in grado di "build a syntax of electronic space" ("costruire una sintassi nello spazio elettronico". Traduzione mia). Giovanna Di Rosario, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2011, p. 155 http://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/27117/9789513943356.pdf URL consultato il 19 ottobre 2018.

Anche in questo caso la ripetizione di espressioni onomatopeiche (“hic!” viene ripetuta all'inizio di ogni schermata durante il percorso che dalla dispensa di whisky porta a quella della legna) segnala che un processo automatico è in corso, evidentemente attivato da una decisione sbagliata alla quale non si può più porre rimedio (incubazione d'interfaccia).

Notiamo inoltre che il ricorso a elementi grafici, come il rettangolo bianco che circonda l'onomatopea e i titoli “onorifici” o come la lapide, in *Avventura nel castello* viene effettuato solitamente per indicare qualcosa di estremamente negativo (il che ci riporta alla considerazione che Colombini ha nei confronti della grafica applicata alla IF). Uno degli esempi più eclatanti a tal proposito riguarda la risposta che si ottiene digitando “idiota” invece di “iotaid” (*Ill. 172*).

Illustrazione 172: Risposta al comando "idiota"

Evidentemente il nano non è l'unico ad attribuire estrema importanza alle buone maniere. In questo *glitch* possiamo individuare, al pari dell'animazione della finestra della prima schermata, un utilizzo poetico del codice informatico, nonché l'impiego di quella che la critica Marie-Laure Ryan ha

definito *ludic dysfunctionality* (disfunzionalità ludica), una sovversione giocosa e artistica della tecnologia in quanto volta a evidenziare nuovi possibili utilizzi della stessa, non subordinati a obiettivi funzionali.[2030] Possiamo inoltre associare questo *glitch* alla sequenza di segni di punteggiatura e segni tipografici convenzionalmente adoperati nei fumetti per comunicare il disappunto di un personaggio, convenzione tra l'altro trasposta in ambito videoludico dal celebre arcade *Q*bert* proprio nel 1982, lo stesso anno della prima edizione di *Avventura nel castello*. Questo probabile riferimento al gioco di Warren Davis, assieme ai tanti rimandi ad *Adventure* e all'utilizzo di convenzioni del fumetto rappresentano alcuni esempi del codice culturale scelto da Colombini e Tovena. Se consideriamo che *Avventura nel castello* non richiede in nessun caso particolari conoscenze informatiche (anche nella situazione del *glitch*, infatti, il codice informatico è riprodotto soltanto da un punto di vista estetico), possiamo affermare che l'avventura testuale intendesse rivolgersi in generale agli amanti dei videogiochi e della lettura.

Il *glitch* del programma segnala, ancora una volta, che quello dell'interattore è in realtà un controllo simulato: la sua libertà è vincolata alle decisioni del *Game Master* virtuale. A differenza degli episodi della coppa e del whisky, tuttavia, quest'ultimo non genera nell'interattore sensazioni di panico o angoscia. Possiamo a tal proposito individuare tre ragioni principali.

La prima riguarda il fatto che le tre situazioni impiegano figure retoriche diverse: mentre nei casi della coppa e del whisky viene utilizzata la "incubazione d'interfaccia", per cui il risultato dell'azione dell'interattore si manifesta in ritardo e dunque non è immediatamente individuabile, in questo caso è stata impiegata la *interfacial sporulation* (sporulazione d'interfaccia) per cui "il gesto provoca effetti inaspettati che fanno perdere il controllo al lettore".[2031] Se dunque, in tutti e tre i casi, l'interattore perde il controllo, nei primi due le conseguenze delle sue azioni si manifestano in ritardo, nell'ultimo caso la manifestazione è invece immediata e ciò non consente il sorgere di sensazioni di panico e angoscia.

La seconda ragione riguarda la logica alla base delle azioni che determinano la perdita di controllo da parte dell'interattore: se nei primi due casi, infatti, questi avrebbe dovuto aspettarsi conseguenze negative (trasportare un gatto affamato assieme a una coppa di latte non è un'idea saggia, così come ubriacarsi in un luogo pericoloso), nell'ultimo caso l'effetto è realmente inaspettato: non credo che siano stati in molti a non aver scritto "idiota" dopo aver scoperto la seconda parte della formula magica e, se anche così non fosse, non ritengo prevedibile una simile reazione del programma (anche perché l'incontro con il nano avviene in una fase di molto successiva a quella della scoperta della formula).

La terza motivazione risiede nella decisione degli autori di antropomorfizzare il software, attribuendo ad esso, come nel caso della risposta a "idiota", emozioni come il risentimento: tale

[2030] Cfr. Marie-Laure Ryan, "Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art", *Electronic Book Review*, 3 marzo 2010 http://electronicbookreview.com/essay/between-play-and-politics-dysfunctionality-in-digital-art/ URL consultato il 19 ottobre 2018.

[2031] Cfr. Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", *op. cit.*, p. 10.

scelta innesca nell'interattore empatia nei confronti del programma e dunque la situazione, benché spiacevole ai fini del gioco, risulta quasi divertente.[2032]

L'umorismo, d'altronde è una delle caratteristiche principali di *Avventura nel castello* e si manifesta sia in forma implicita (come nel caso del nano "gentile" in opposizione a quello ostile di *Adventure*), sia in forma esplicita, attraverso risposte ridondanti, battute nei confronti dell'interattore o commenti extradiegetici. Esempi del primo tipo, riconducibili alla figura retorica che Saemmer ha definito *interfacial pleonasm* (pleonasmo d'interfaccia),[2033] si verificano ad esempio quando chiediamo al programma di guardare il nano: la risposta sarà infatti "è piuttosto piccolo". Un caso simile si manifesta se l'interattore non frantuma il diamante prima di recarsi all'interno della stanza segreta: digitando "cerca chiave", infatti, il parser risponderà "chi cerca trova". Similmente, se l'interattore digiterà "picchia colonna" nella sala delle colonne, riceverà la risposta "più in basso di così". Tra i commenti ironici rivolti all'interattore possiamo citare quello che si ottiene provando a suonare la cornamusa all'interno della sala della musica:

> meriteresti di far parte della banda reale di Edimburgo!
> (come tamburo)

Questo commento, che si avvale della figura retorica del paraprosdokian, è interessante anche perché, ancora una volta, gli autori utilizzano una pausa (alla fine della prima frase) che, in questo caso, contribuisce all'effetto umoristico. Un esempio di commento sarcastico nei confronti dell'interattore è relativo al comando "guarda specchio" digitato all'interno della sala degli specchi: la risposta che si otterrà sarà infatti: "vedo una brutta faccia". Infine, se l'interattore proverà a digitare il comando "piangi" in una qualsiasi locazione, riceverà la risposta: "ora che ti sei sfogato, alzati e combatti da uomo!". Tra i commenti extradiegetici vi è quello che si ottiene, anche questo in qualsiasi locazione, impartendo il comando "salta" ("faccio già ginnastica tutte le mattine") e la risposta all'ordine "rompi specchi" ancora una volta nella sala degli specchi ("non ci tengo proprio ad andare incontro a sette anni di guai").

Vi sono poi due casi in cui la retroproiezione d'interfaccia genera effetti umoristici. Il primo è relativo al comando "muori": in qualsiasi locazione digitiamo tale ordine, infatti, il programma risponderà "d'accordo" e farà effettivamente morire il PC. Il secondo caso si verifica se l'interattore digiterà "id": il parser reagirà scrivendo a sua volta "t cpsc sltnt a mt'". L'umorismo permette dunque di trasgredire i confini tra i diversi livelli narrativi (*metalepsis*),[2034] di far entrare cioè il

[2032] Spingendoci forse un po' troppo lontano, potremmo considerare questa situazione come un esempio di "retroproiezione d'interfaccia" (la figura retorica che abbiamo già individuato a proposito del rapporto tra il motto dipinto sul blasone e l'apertura della botola), considerando il linguaggio corrotto del programma come il parlare di "un idiota", appunto: in questo caso il contenuto attivabile (definire il software un idiota) e il contenuto attivato (il software inizia a esprimersi in modo incomprensibile) sarebbero infatti in relazioni metaforiche.

[2033] Con pleonasmo d'interfaccia Saemmer intende una situazione in cui il gesto causa messaggi ridondanti. Cfr. Alexandra Saemmer, "Interfacial media figures", *op. cit.*, p. 6.

[2034] Cfr. Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Cornell UP, Ithaca 1980, pp. 234-237.

mondo esterno all'interno di quello di finzione; in questo modo gli autori possono rivolgersi direttamente all'interattore, per segnalargli non solo che il comando è ininfluente ai fini dell'azione, ma anche che sta agendo in maniera prevedibile (il parser conosce la risposta a quel comando). Trattandosi di umorismo demenziale (le convenzioni del genere vengono applicate in modo deliberatamente errato), esso intende quindi suggerire al fruitore di elaborare strategie alternative a quelle canoniche esattamente come hanno fatto i due autori realizzando l'opera. Commenti di questo tipo rappresentano inoltre un'occasione per dimostrare l'abilità degli autori nel curare i dettagli della storia, fattore questo considerato da Colombini essenziale:

> le avventure meno interessanti sono quelle che ammettono una sola azione per risolvere un certo problema, e rispondono 'Non capisco' in tutti gli altri casi. Le migliori sono ricche di risposte non direttamente utili alla soluzione del problema, ma che contengono prese in giro, indizi, o contributi al realismo dell'ambientazione.[2035]

Proprio perché non sono direttamente utili, i commenti umoristici possono essere visti come la spia del fattore umano all'interno di una situazione comunicativa essenzialmente logica e rigidamente regolamentata; in questo modo il coinvolgimento e l'empatia dell'interattore nei confronti del parser e della storia aumentano, mentre la frustrazione che deriva dall'apprendere di aver sbagliato un comando risulta attutita.

Concentriamoci ora sulle stanze non contemplate dal percorso vincente; come abbiamo detto, alcune possono contenere indizi, altre trappole e altre ancora rivelarsi vicoli ciechi.

Nel primo gruppo rientrano la stanza della principessa e la sala de consiglio. Nella prima, esaminando le tende, scopriamo che su di esse “è ricamato con un sottile filo d'oro: 'saggio è colui che distrugge la propria ricchezza per prendere le vie del cielo'”, un chiaro riferimento alle azioni da compiere per salvarsi, rispettivamente distruggere il diamante e portare con sé il paracadute. Nella sala del consiglio invece, esaminando la tavola rotonda, il narratore ci comunica che “sul bordo del tavolo è incisa una saggia massima: 'non tutte le spade feriscono di lama'”, un suggerimento che si rivelerà utile quando ci troveremo davanti il fantasma. Abbiamo già precisato che questi indizi non sono indispensabili per il successo della missione (e infatti il percorso “vincente” non prevede l'esplorazione di queste stanze): possiamo allora ritenerle dei “premi” per l'avventuriero curioso che si inoltra nel castello. Indizi del genere possono inoltre essere intesi come *caption* all'interno di un paesaggio che si configura come visivo anche se evocato dal linguaggio: il mondo di *Avventura nel castello* è infatti disseminato di testi scritti (la pergamena, il foglio bruciacchiato, il libro, il dizionario, l'iscrizione sul capitello della colonna, l'incisione sulla lama della spada, la scritta sul muro dell'ingresso del labirinto) che hanno funzione diegetica in quanto ideati per essere letti e consumati nello spazio di finzione. Tra le stanze con le trappole possiamo individuare la dispensa di whisky, in cui la trappola è rappresentata proprio dalla bevanda e la

[2035] Enrico Colombini, *Avventure per MS-DOS*, edizione *freeware* 1999, p. 8.

piazza d'armi, che contiene le trappole del ponte levatoio e del pozzo. Vi sono poi almeno altre due locazioni che, apparentemente, sembrerebbero contenere delle trappole: l'atrio con la botola e la stanza trappola a est della camera del tesoro. La prima, come abbiamo visto, è una finta trappola: ai fini della buona riuscita della missione, infatti, è necessario che il PC vi cada dentro. Per quanto riguarda la stanza trappola si tratta dell'ennesimo colpo di genio degli autori: a dispetto del suo nome è infatti completamente vuota (e quindi innocua); è facile quindi leggervi una parodia nei confronti degli stereotipi del genere avventura-gotico che spiazza l'interattore proprio perché in altre circostanze (come la parete liscia da spingere, ad esempio) quelle convenzioni erano state al contrario rispettate; è anche grazie a questo continuo gioco di aderenza e disattesa delle aspettative del fruitore che *Avventura nel castello* può considerarsi una storia ben scritta. Rientrano invece pienamente nel genere i vicoli ciechi, percorsi che presentano una sola entrata e nessuna uscita (eccetto l'entrata), come la sala del consiglio e la dispensa di whisky.

Esiste poi una stanza del tutto particolare che reagisce in modo diverso in base al numero di azioni compiute dall'interattore e che, a differenza delle altre, è contemplata nel percorso "vincente": la stanza segreta. Se infatti l'interattore che conosce già la soluzione prova a recarsi direttamente in questa stanza (salendo la scalinata dell'atrio, spingendo la parete e inserendo le coordinate esatte all'interno del labirinto), nella stanza segreta si aprirà una botola "riservata ai furbi che pretendono di essere arrivati qui senza aver tradotto la pergamena" che rispedirà il PC nuovamente nell'atrio.

Si potrebbe pensare, allora, che anche la stanza segreta contenga in realtà una trappola, ma non è così: mentre la dispensa di whisky, ad esempio, avrà sempre il liquore che porta alla morte il PC e che è dunque una vera e propria esca, la botola della stanza segreta si attiva solo e soltanto nel caso in cui l'interattore tenti di "imbrogliare", un altro esempio dunque dell'accortezza dei due autori nel prevedere le mosse dell'interattore. Un caso simile si verifica se questi pronuncia la formula "iotaid" prima di aver trovato le parole "id" e "iota": il parser risponderà con un perentorio "non conosci questa parola". Un ultimo esempio di locazione non toccata dal percorso "vincente" è la stanza dei ritratti: è qui che viene menzionato per la prima volta re Malcolm, il cui ritratto pare seguire i movimenti dell'interattore "con uno sguardo carico di odio mortale". Il cliché del ritratto animato può essere visto come una metafora del programma stesso che, come il re, osserva e registra ogni azione.

Questa stanza è particolarmente importante in quanto rappresenta l'unico caso in *Avventura nel castello* in cui è possibile il teletrasporto: ispezionando il ritratto infatti, il PC viene afferrato da una mano invisibile che gli serra la gola e cade privo di sensi, per poi risvegliarsi nella sala degli specchi. Il parser non fornisce nessuna spiegazione circa questo evento che, tra l'altro, non si verifica sempre: può capitare infatti di guardare il ritratto e ricevere come risposta "non noto nulla di particolare". Il ritratto non rappresenta dunque una vera e propria trappola in quanto, in alcune circostanze, spostarsi velocemente in diverse parti della mappa potrebbe rappresentare un vantaggio

e, soprattutto, l'ispezione del ritratto non provoca la morte del PC. Infine la sala degli specchi rappresenta un esempio del tutto particolare di vicolo cieco in quanto possiede tre entrate (biblioteca, sala del re, teletrasporto dalla sala dei ritratti), ma una sola uscita (la sala del re). I finali alternativi dimostrano che in *Avventura nel castello* la riproducibilità della lettura non è sempre garantita: alcune azioni compiute dall'interattore, come abbiamo visto, rendono impossibile rileggere una descrizione così come è apparsa la prima volta che abbiamo esplorato una locazione. Allo stesso modo alcune descrizioni, come quella relativa al ritratto di re Malcolm, si attivano soltanto in certi casi; di conseguenza, il numero di volte in cui è possibile la rilettura dipende dall'interazione del personaggio con l'ambiente.

12. *Avventura nel castello* nel canone delle IF d'avventura

La prima avventura testuale italiana rientra pienamente nel canone della IF d'avventura inaugurata da Crowther: vi sono infatti percorsi intricati nel sottosuolo, un sistema di punteggi associato a titoli "onorifici", formule magiche da pronunciare in determinate situazioni, la possibilità di teletrasportarsi, una limitata introspezione psicologica e una somiglianza tra mondo simulato e mondo fisico in cui si svolge la storia (con la differenza che, mentre lo speleologo americano aveva realmente esplorato la Mammoth Cave di *Adventure*, Colombini e Tovena non erano mai stati in Scozia).[2036] Inoltre, come abbiamo già osservato, *Avventura nel castello* presenta un tipico *quest plot* (un soggetto parte alla ricerca di un oggetto) ed è pertanto analizzabile mediante lo schema attanziale proposto da Greimas.

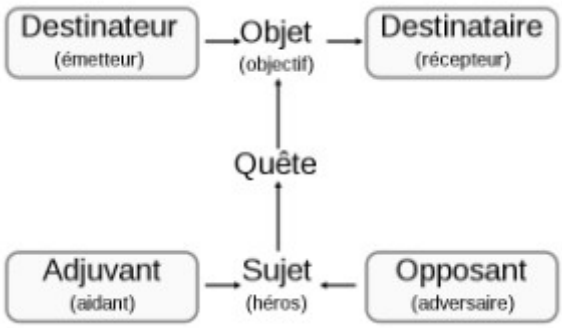


Illustrazione 173: Schema attanziale Greimas

Gli attanti soggetto, aiutante e opponente possono essere così schematizzati:

soggetto	**aiutante**	**opponente**
PC	[nano]	fantasma
	[gatto]	orco
	[interattore]	[trappole]

[2036] Cfr. Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello', *op. cit*.

soggetto	aiutante	opponente
	{parser}	enigmi
	{Prof. Mac Anthrop}	Nessie
		polizia di Edimburgo
		Prof. Mac Anthrop

Il soggetto (eroe) è il PC, che l'interattore controlla e impersona come in un gioco di ruolo, con la differenza che non ne può personalizzare le caratteristiche (forza, intelligenza etc.). Possiamo poi distinguere opponenti "fissi" e opponenti "eventuali" (segnalati con le parentesi quadre).
Gli opponenti fissi rappresentano un ostacolo indipendentemente dalle scelte dell'interattore, mentre gli opponenti eventuali possono costituire un ostacolo solo nel caso in cui l'interattore decida di interagirvi. Gli opponenti fissi, a differenza di quelli eventuali, sono indispensabili per il successo della missione, poiché la loro sconfitta consente di avanzare nella storia.
Per ciò che concerne gli aiutanti, vediamo che *Avventura nel castello* problematizza tale ruolo in quanto nessuno di essi è tale in modo "fisso" (si vedano le parentesi quadre), ma solo in base alle scelte dell'interattore. Un discorso a parte meritano gli aiutanti indicati nella tabella con le parentesi graffe, il cui ruolo non cambia in base alle azioni dell'interattore, ma segue le istruzioni immesse nel programma dai due autori (ad esempio il parser, nella situazione iniziale, nasconderà sempre la presenza del paracadute, così come rivelerà l'esistenza della spada solo dopo aver esaminato l'armatura). Rivolgiamo ora la nostra attenzione sugli attanti oggetto, destinante e destinatario.

oggetto	destinante	destinatario
tesoro	programma	Prof. Mac Anthrop
senno		interattore

Per quanto riguarda il destinante (il mandante del soggetto all'inizio della narrazione), anche se la decisione di partire ci viene mostrata (nel *Prologo*) come presa dal PC, in realtà non è l'interattore a decidere, ma il programma: fin dall'inizio, dunque, ciò che sembra essere una scelta dell'interattore è in realtà una decisione pre-programmata dagli autori. L'individuazione del destinatario (l'attante a cui viene affidato l'oggetto della ricerca alla fine della storia) dipende da ciò che si considera essere l'oggetto: restando su un livello superficiale, l'oggetto coinciderà con il tesoro del re e dunque il destinatario sarà il direttore del museo; a un livello più profondo, invece, l'oggetto sarà rappresentato dall'acquisizione della saggezza (il senno) da parte del PC, vale a dire la consapevolezza che gentilezza, cautela, buon senso, rispetto di sé e degli altri sono beni più preziosi di qualsiasi ricchezza materiale; in questo caso allora il destinatario sarà l'interattore.
Sarebbe tuttavia impreciso considerare *Avventura nel castello* un tipico racconto di formazione in

quanto i concetti di redenzione e stabilità vengono messi in discussione dal finale beffardo, che fa nascere una serie di interrogativi: l'eroe è davvero cambiato? L'acquisizione di sentimenti nobili al prezzo della sicurezza della propria vita è stata una buona scelta? Cosa si intende per vincere? Chi sono i buoni e chi i cattivi? Di chi ci si può fidare? Siamo realmente noi i padroni del nostro destino?

Un altro elemento che colloca *Avventura nel castello* nei canoni della IF classica è rappresentato dagli enigmi, che ne costituiscono d'altronde gli elementi formali. Per enigma si intende in generale ciò che viene presentato al lettore come una sfida, tanto più stimolante quanto meno ovvia risulterà essere la sua risoluzione. La presenza di enigmi all'interno della narrazione non è certo una novità introdotta dalla IF (si pensi, ad esempio, ai gialli, veri e propri "giochi in forma di storie"[2037] che sfidano la capacità di deduzione del lettore); la differenza principale, generata dal medium elettronico, consiste in un carico maggiore di responsabilità, ma anche di frustrazione, dell'interattore, il quale deve necessariamente scoprire autonomamente la soluzione, pena l'impossibilità di procedere nella lettura. Come gli scrittori di gialli hanno cercato di stabilire delle regole che garantissero la correttezza della competizione tra il lettore e i personaggi,[2038] così i critici di IF hanno tentato di individuare i requisiti che ogni enigma dovrebbe possedere. Gregory Cox, ad esempio, ha affermato che "a puzzle has to have an objective"[2039] e "a puzzle can't be obvious".[2040] Allo stesso modo Dan Pagis ha dichiarato:

> every proper riddle must fulfill two conditions: the first is its social function as a competition between the riddler and riddlees; the second is its literary form, which must be difficult and enigmatic, yet containing the clues necessary to decipher it.[2041]

Lo stesso Colombini ha precisato che:

> l'avventura attrae (anche, ma non solo) per lo stesso motivo che rende interessanti rebus ed enigmi: la soddisfazione che si prova quando si riesce a risolverli, e che è tanto maggiore quanto più il problema era apparentemente insolubile. Anche qui, non basta che il problema sia difficile: deve essere alla portata del giocatore, altrimenti c'è solo frustrazione invece che divertimento.[2042]

[2037] Cfr. Mary Ann Buckles, "L'Interactive Fiction come Letteratura", *op. cit.*

[2038] Si pensi ad esempio al giuramento concepito dal *Detective Club*, fondato, tra gli altri, da Agatha Christie: "Maestro: Giuri solennemente di non nascondere mai un indizio vitale al lettore? Candidato: Lo Giuro. Maestro: Prometti di osservare decorosa moderazione nell'uso di passaggi segreti, cinesi [...] e di rinunciare completamente e per sempre a Misteriose Pozioni sconosciute alla scienza? Candidato: Lo Giuro". Cfr. Paul G. Buchloh, Jens P. Becker, *Der Detektivroman*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1973, p. 70. Traduzione italiana a cura di Marco Falcinelli.

[2039] ("Un puzzle deve avere un obiettivo".Traduzione mia). Gregory Cox, "Re: [Theory] When is a puzzle a puzzle?" news://rec.arts.int-fiction/ Message-ID 7i3ogc$kc3$1@news4.svr.pol.co.uk 21 Maggio 1999.

[2040] ("Un puzzle non può essere banale".Traduzione mia). *Ibid*.

[2041] ("Qualunque indovinello corretto deve soddisfare due condizioni: la prima è la sua funzione sociale intesa come competizione fra chi propone l'enigma e chi lo deve risolvere; la seconda è la sua forma letteraria, che deve essere difficile ed enigmatica, ma tuttavia contenere le chiavi necessarie alla sua decifrazione". Traduzione mia). Dan Pagis, "Toward a Theory of the Literary Riddle", Galit Hasan-Rokem e David Shulman (a cura di) *Untying the Knot: On Riddles and Other Enigmatic Modes*, University of Oxford Press, New York 1996, p. 81.

[2042] Enrico Colombini, *Avventure per MS-DOS*, *op. cit*., p. 7.

Gli enigmi non sono dunque mere sfide intellettuali, bensì potenti strumenti cognitivi e retorici. Sono strumenti cognitivi in quanto il loro fine ultimo risiede nell'indurre l'interattore alla comprensione delle modalità di funzionamento del sistema/mondo simulato e dunque della logica adottata dall'autore (da cui l'attenzione richiesta nei confronti del linguaggio); una volta compresi tali meccanismi (il *come* vincere), l'atto di vincere in sé è banale in quanto il fruitore ha in un certo senso già "risolto" l'opera. Se il piacere che si ha durante l'esperienza della lettura è "erotico" in quanto il testo si rivela in una sorta di spogliarello (Barthes)[2043] e se non vi è nulla di più seducente di un segreto (Baudrillard)[2044] capiamo che, poiché nelle IF è necessario compiere sforzi non banali (Aarseth)[2045] per svelare tale segreto, la gran parte del piacere che emerge dall'esperienza di interazione consiste appunto nell'apprendere tale segreto (Murray).[2046] Come ha scritto Montfort:

> by presenting a metaphorical system that the listener or reader must inhabit and figure out in order to fully experience, and in order to answer correctly, the riddle offers its way of thinking and engages its audience as no other work of literature does. […] a riddle serves to teach by offering a new way of seeing.[2047]

In quanto strumenti retorici, gli enigmi possono assumere molteplici funzioni narrative (ne esistono pertanto diverse categorie):[2048] controllo del dispiegamento narrativo (Montfort),[2049] variazioni di argomento o di ambientazione (Eskelinen),[2050] gestione della temporalità, aumento dell'attenzione dell'interattore, incremento della godibilità e dell'immersività dell'opera, sollecitazione del pensiero laterale e delle capacità deduttive dell'interattore.

Una delle tecniche che è possibile riscontrare in *Avventura nel castello* è quella che Eco ha definito "dimenticanza incoraggiata",[2051] vale a dire l'abilità con cui gli autori sfruttano una delle caratteristiche generali del testo, l'essere "produttore di dimenticanza",[2052] facendo sì che "qualcosa venga letto per così dire in modo quasi subliminale, e poi consciamente tralasciato come di scarso rilievo".[2053] Eco ha anche osservato che una delle modalità con cui perseguire tale strategia consiste nell'accumulare una serie di particolari tutti enfatizzati allo stesso modo (stato enfatico zero): questo

[2043] Cfr. Roland Barthes, *The Pleasure of the Text*, Hill and Wang, New York 1975, p. 11.
[2044] Cfr. Jean Baudrillard, *Simulations*. Semiotext(e), New York 1983, p. 64.
[2045] Cfr. E. J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimora 1997.
[2046] Cfr. Janet Murray "The Pedagogy of Cyberfiction: Teaching a Course on Reading and Writing Interactive Narrative", Edward Barrett e Marie Redmond (a cura di), *Contextual Media: Multimedia and Interpretation*, MIT Press, Cambridge 1995, p. 137.
[2047] ("Presentando un sistema metaforico che l'ascoltatore o il lettore deve abitare e risolvere per avere una piena esperienza, e per rispondere correttamente, l'enigma offre il proprio modo di pensare e coinvolge il suo pubblico come nessun'altra opera di letteratura riesce a fare. […] un enigma serve a istruire offrendo nuovi modi di vedere". Traduzione mia). Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.* p. 4.
[2048] Si veda, ad esempio, lo schema realizzato dalla famosa scrittrice di IF Emily Short sul suo sito web *emshort.blog* http://emshort.blog/how-to-play/reading-if/puzzles/ URL consultato il 20 ottobre 2018.
[2049] Cfr. Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.* p. 3.
[2050] Cfr. Markku Eskelinen, "Six Problems in Search of a Solution. The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory", *Dichtung Digital*, marzo 2004 http://www.dichtung-digital.de/2004/3/Eskelinen/index.htm URL consultato il 20 ottobre 2018.
[2051] Umberto Eco, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*, Bompiani, Milano 2007, p. 93.
[2052] *Ibid.*, p. 92.
[2053] *Ibid*., p. 93.

è esattamente ciò che si verifica in *Avventura nel castello*, ad esempio nella sala della musica, in cui tre strumenti (arpa, liuto e cornamusa) vengono posti sullo stesso piano, nonostante soltanto la cornamusa si rivelerà essere utile per la missione.

Ulteriori strategie adottate da Colombini per indurre l'interattore alla dimenticanza consistono nell'allontanare le formule dai luoghi dove devono essere usate (come nel caso di "bigmeow") e nel separare le formule stesse (come accade con "id" e "iota"). È bene sottolineare, con Eco, che la strategia narrativa della "dimenticanza incoraggiata" funziona solo se il lettore non nutre sospetti nei confronti del narratore; di conseguenza, la "svista" del parser nella situazione iniziale di *Avventura nel castello* è necessaria proprio perché consente di assicurare all'interattore che episodi del genere non si sarebbero più verificati, aggiudicandosi così la sua fiducia.

Un'altra tipologia di enigma presente in *Avventura nel castello* è quello che Emily Short ha definito *diagnostic puzzle* (enigma diagnostico) in quanto "the challenge is to collect enough information about a problem to identify an item or type":[2054] è il caso, ad esempio, dell'enigma iniziale del velivolo che ha come soluzione il comando "salta". Questo enigma, oltre a consentire un cambio di ambientazione, rappresenta una realizzazione letterale dell'abbandono, da parte del protagonista, della propria zona di comfort, un'azione indispensabile per il cambiamento psicologico del personaggio. Possiamo inoltre individuare altre due categorie di enigmi: quella relativa alla gestione della temporalità (come quello dell'orologio nella stanza segreta, che deve essere ispezionato più volte) e quella riconducibile alla focalizzazione sul linguaggio (è il caso degli enigmi associati alle formule "iotaid" e "senno").

Se da una parte l'opera di Colombini e Tovena rispetta i canoni principali del genere, dall'altra si distingue per l'esplicita volontà di innovazione: manca, ad esempio, l'ormai abusato "last lousy point";[2055] l'aumento della tensione narrativa è coerente con la storia[2056] e la storia stessa è stata concepita per un pubblico più adulto.[2057] Una delle differenze più interessanti riguarda a mio avviso l'utilizzo di uno dei *topoi* delle IF *old school*: il labirinto. Mentre in *Adventure* sono presenti il "Maze of Twisty Little Passages, All Alike" e il "Maze of Twisting Passages, All Different", in *Avventura nel castello* possiamo individuare almeno tre labirinti: gli spalti delle mura, la sala degli specchi e il labirinto vero e proprio. Se da una parte questi tre labirinti riprendono da *Adventure* le descrizioni identiche tra loro,[2058] dall'altra se ne allontanano, poiché l'escamotage da attuare

[2054] ("La sfida consiste nel collezionare abbastanza informazioni riguardo un problema per identificare un oggetto o un comando". Traduzione mia). Cfr. Emily Short. "Puzzles", *op. cit*.

[2055] È il famoso "ultimo pidocchioso punto" necessario per ottenere il massimo punteggio in *Adventure*, che si ottiene indovinando uno specifico verbo nel finale.

[2056] Si confrontino, ad esempio, la situazione iniziale dell'opera italiana, in cui il velivolo in avaria è funzionale alla storia, e la famosa descrizione "A Breath-Taking View" (Una vista da trattenere il fiato) in *Adventure*, che lascia presagire delle opportunità esplorative che invece non ci sono.

[2057] Mentre Crowther ha dichiarato di aver concepito *Adventure* anche come "game for the kids", Colombini ha sconsigliato la fruizione di *Avventura nel castello* a un pubblico troppo giovane, vista l'ambientazione gotica. Cfr. Dale Peterson, *Genesis II: Creation and Recreation with Computers*, Reston Pub Co, University of California, 1983, pp. 187-188 e Colombini, "leggimi.txt", *Avventura nel castello*, versione 4.1 freeware (1996) http://www.erix.it/avventure.html URL consultato il 26 ottobre 2018.

[2058] Queste le descrizioni delle tre locazioni labirintiche presenti in *Avventura nel castello.*
Spalti delle mura: "Sei sugli spalti delle mura. La visibilità è molto ridotta dalla nebbia che sale dalla brughiera in

nell'opera statunitense (lasciare degli oggetti in ogni stanza) non funziona in nessuno dei tre labirinti di *Avventura nel castello*.[2059]

In quanto legato alla gestione e manipolazione dello spazio, il labirinto è un enigma geografico;[2060] al tempo stesso esso rappresenta un elemento strutturale implicito nell'idea di *quest*. La funzione principale del labirinto consiste infatti nel disorientare l'interattore: in una struttura rigidamente organizzata come quella delle IF d'avventura (in cui domina il sistema a griglia) il labirinto, luogo in cui la bussola perde la sua forza, rappresenta allora un meccanismo per evocare l'inconoscibile, l'irrazionale, il non mappabile, la casualità che tende un agguato alla logica razionalizzante.

Un'altra funzione generalmente associata al labirinto è quella della formazione dell'identità: Marco Minghetti, riferendosi al volume collettivo curato da Gianni Celati nel 1977, *Alice disambientata*, ha osservato ad esempio che il labirinto rappresenta forse "la cifra più emblematica della contemporaneità" in quanto implica l'assenza di *una* strada predefinita e dunque la necessità di costruire da soli la propria strada, quella "che passa per la definizione della tua molteplice identità".[2061] Il labirinto può essere inoltre associato al tema della memoria; non a caso Eco ha definito "Vertigine del Labirinto"[2062] la condizione verso la quale tende costantemente la strategia della "dimenticanza incoraggiata". In *Avventura nel castello* questo tema si declina in vari modi: vi è lo sforzo mnemonico richiesto all'interattore a livello diegetico (ricordare la sequenza delle azioni, la disposizione delle locazioni e i particolari contenuti nelle descrizioni) e a livello extradiegetico (ricordare, ad esempio, di salvare periodicamente) e vi è il ruolo giocato dalla memoria informatica,[2063] i cui vincoli rappresentarono una vera e propria sfida per gli autori.

Riprendendo la categorizzazione proposta da Pierre Rosenstiehl[2064] e adottata, tra gli altri, da Eco[2065] e Giulio Lughi,[2066] possiamo ricondurre la struttura labirintica di *Avventura nel castello* e delle IF di questo periodo alla tipologia *manieristica* in quanto corrisponde a un diagramma di flusso o albero che si biforca: come abbiamo visto, esistono una serie di percorsi alternativi che si concludono in vicoli ciechi ed è necessario tornare all'inizio della biforcazione per imboccare altre strade, fino a percorrere l'unica che porta al finale.

---

larghe, lente spirali. Senti, senza vederli, il gracchiare dei corvi che volteggiano sopra di te. Una scala a chiocciola porta in basso." Sala degli specchi: " Bonk! Non è la porta, è uno specchio!". All'interno del labirinto la descrizione si limita a: "sei nel labirinto".

[2059] Per orientarsi sugli spalti è necessario scendere al piano inferiore tramite le scale a chiocciola, così da avere descrizioni diverse relative alla posizione esatta del PC; nella sala degli specchi è necessario digitare più volte "ovest" per far ruotare uno specchio che si scoprirà essere una parete; infine nel labirinto bisogna interpretare l'indizio contenuto nella pergamena.

[2060] Cfr. Emily Short. "Puzzles", *op. cit*.

[2061] Marco Minghetti, "Nel Labirinto – Alice annotata 7", *IlSole24Ore.com*, 5 settembre 2011 http://marcominghetti.nova100.ilsole24ore.com/2011/09/05/alice-annotata-7-nel-labirinto/?refresh_ce=1 URL consultato il 2 novembre 2018.

[2062] Umberto Eco, *Dall'albero al labirinto*, *op. cit.*, p. 90.

[2063] Tecnicamente un programma informatico non fa che spostare dati da una parte all'altra della memoria del dispositivo.

[2064] Cfr. Pierre Rosenstiehl, "Labirinto", *Enciclopedia*, vol. VIII, Einaudi, Torino 1979, pp. 3-30.

[2065] Umberto Eco, *Dall'albero al labirinto*, *op. cit.*, p. 90.

[2066] Cfr. Giulio Lughi, "Ipertesti letterari e labirinti narrativi", *Fabula.it,* s.d. http://www.fabula.it/testi/inediti/IPERTEST.HTM URL consultato il 28 novembre 2018.

A differenza della struttura a rete adottata dagli ipertesti narrativi, dunque, nelle opere di IF i vari percorsi non sono tutti equivalenti tra loro; ciò si spiega con il fatto che, mentre i primi intendono indurre l'interattore a perdendosi nella rete dei collegamenti testuali, nei secondi l'esplorazione è finalizzata a un obiettivo preciso (come è ovvio che sia in un gioco). In tale prospettiva gli enigmi rappresentano dei limiti necessari al dispiegamento narrativo. Essi costituiscono dunque il riflesso di una logica razionalista, per la quale conoscere vuol dire prima di tutto ricostruire le cause degli eventi e che dunque postula l'esistenza di una catena causale unidirezionale. Come ha precisato Eco:

> il limite indica non tanto un confine invalicabile, quanto il fatto che, una volta valicato, non sia possibile tornare indietro (*alea jacta est*) e sottende a una visione del tempo anch'essa lineare e irreversibile.[2067]

La presenza di "sensi vietati"[2068] risulta allora indispensabile poiché senza limiti si potrebbe dire tutto ciò che si vuole del Mondo; al contrario, come ha osservato ancora Eco, "l'incidente interrompe un mio progetto e mi induce a escogitarne un altro".[2069] Le restrizioni imposte dalla realtà alla nostra conoscenza rappresentano allora il "rifiuto di interpretazioni false":

> siamo noi, visto che la Mente può dare anche rappresentazioni immaginarie di un mondo impossibile, che chiediamo alle cose di essere quello che non sono e, quando esse continuano a essere quello che sono, pensiamo che ci rispondano di no, e ci oppongano un limite. Ma il limite è nel nostro desiderio, nel nostro tendere a una libertà assoluta. La stessa morte appare limite a noi […] ma nel momento in cui si muore essa arriva proprio quando le cose vanno esattamente come debbono andare.[2070]

Tuttavia, è possibile interpretare *Avventura nel castello* da un'ulteriore prospettiva, che ne avvicina la struttura ad albero, tipica dei dizionari, a quella potenzialmente reticolare delle enciclopedie: l'insistito ricorso a strutture labirintiche, la componente ironica e il finale problematico lasciano intendere che l'opera non voglia fornire un modello completo di razionalità, e con esso rispecchiare in modo univoco un universo ordinato, quanto proporre "regole di ragionevolezza", linee di tendenza, riflesso questo di un pensiero più aperto ai concetti di arbitrario e indefinito. In altre parole, l'opera presenta un mondo dotato di regole che vanno seguite, ma insinua al contempo il dubbio che convenga realmente seguirle: se i limiti sono necessari, Colombini e Tovena sembrano voler ricordare che è altrettanto necessario comprendere i limiti dei limiti, vale a dire la natura arbitraria delle regole che sostengono il mondo simulato e, per estensione, il mondo "reale".
Appare così chiaramente la differenza tra *Avventura nel castello* e l'*Orlando Furioso*: nella perenne ricerca di Orlando, di volta in volta favorita o frustrata dal caso o dalla magia, si vede agire l'uomo

[2067] Umberto Eco, *Dall'albero al labirinto*, *op. cit.*, p. 533.
[2068] *Ibid*., p. 534.
[2069] *Ibid.*
[2070] *Ibid*., p. 536.

del Rinascimento proteso alla realizzazione delle proprie capacità. Alla possibilità di completamento e di soddisfazione del desiderio, tuttavia, si sostituisce la consapevolezza di un'impossibilità: ogni ricerca rimane sospesa, ogni via nuova impedita, ogni sentiero interrotto. La trama labirintica in Ariosto assume allora connotazioni negative in quanto rispecchia il vuoto e l'incompiutezza della figura del cavaliere e, di conseguenza, dell'intera società. L'*Orlando Furioso* può essere letto come una denuncia di un mondo dominato dalla presenza costante dell'imponderabile Fortuna, figura della "crisi della concezione rinascimentale di una realtà naturalmente armoniosa e dominabile dall'intelligenza e dall'azione umana".[2071] In *Avventura nel castello*, invece, la realtà può essere dominata a patto che si abbia la consapevolezza che le regole sono locali. In questa prospettiva la figura del labirinto non assume connotazioni negative in quanto rappresenta uno strumento fondamentale per la formazione di una propria identità, per un auto-miglioramento progressivo e per una fruizione più consapevole. Non bisogna dimenticare, infatti, che alla base della logica videoludica vi è la rivalutazione del fallimento, inteso come esperienza fondamentale del processo di apprendimento.[2072] Ciò mette in luce il carattere didattico di *Avventura nel castello* e delle avventure testuali in generale: costringendo l'interattore ad assumersi la responsabilità delle proprie azioni, a prendere delle scelte senza conoscerne in anticipo l'esito, a pianificare e gestire i movimenti e i mezzi a disposizione, le avventure forniscono strumenti cognitivi indispensabili nella vita reale stessa.

Allo stesso tempo, esse hanno fornito a un'intera generazione gli strumenti utili ad abitare un non-luogo del tutto nuovo: il *cyberspazio*. La struttura labirintica di *Avventura nel castello*, allora, non vuole indicare tanto la crisi di una società, quanto quella di un sistema di rappresentazione ad albero e la conseguente transizione verso il modello a rete. Non a caso negli anni Ottanta la figura del labirinto si impone in ogni campo artistico, dai videogiochi (*Pac-Man*) ai film (*Tron*, *Labyrinth*, *Shining*) ai libri (*Il nome della rosa*). La struttura labirintica consente a chi ne fa esperienza di adottare la logica del database, realizzando che, nell'ambiente virtuale, l'ordine che possono assumere i dati non è fisso, ma relativo, non dipende dal contenitore, ma dal contesto e dall'obiettivo del creatore della struttura; di conseguenza, il senso che si ottiene dando una forma a una massa di dati è esso stesso variabile e relativo, una convenzione limitante, ma necessaria.

Le avventure testuali non hanno fornito soltanto i primi strumenti per abitare il *cyberspazio*, ma anche per dialogare con la macchina. Una delle principali ragioni del loro successo è riconducibile infatti alla possibilità, incredibile per l'epoca, di interagire con il dispositivo in linguaggio naturale e di ricevere delle risposte nello stesso codice. Tali possibilità, come sappiamo, erano già state esplorate negli anni Sessanta da Weizenbaum e difatti le IF possono essere considerate le dirette discendenti di ELIZA, con le dovute differenze: i parser delle IF erano molto più evoluti, sono stati

[2071] Alberto Dendi, Elisabetta Severina, Alessandra Aretini, *Cultura letteraria italiana ed europea*, Carlo Signorelli editore, Milano, 2007, vol. 2, p. 341.

[2072] Non a caso Colombini era solito concludere i suoi manuali con frasi come: "e mi raccomando: fate più errori possibile. Sbagliando s'impara!". Enrico Colombini, *Avventure per MS-DOS*, *op. cit*., p. 47.

utilizzati per finalità narrative e hanno conosciuto una diffusione di massa. La scelta operata da Colombini di continuare a realizzare avventure testuali basate sul riconoscimento sintattico piuttosto che su "una sua perfetta rappresentazione logica" del mondo simulato, come suggerivano invece i linguaggi di programmazione orientati agli oggetti,[2073] è così motivata dallo stesso autore:

> per scrivere una buona avventura non hai bisogno di simulare accuratamente il mondo, né di simularlo affatto: devi solo rispondere ai comandi del giocatore, rispondere a essi in modo sensibile senza essere ripetitivo o troppo prevedibile. Non importa se le risposte sono logiche o meno, basta che siano appropriate.[2074]

I riflessi del contesto storico, sociale e culturale presenti in *Avventura nel castello* non si esauriscono qui. Alimentando l'illusione di dialogare con la macchina, le avventure testuali, in generale, rispondono all'antico desiderio di addomesticare un sistema ostinato, di comandare cioè una macchina per molti aspetti superiore all'essere umano stesso. L'interfaccia utente a linee di comando accresce tale sensazione in quanto la digitazione di una determinata sequenza di parole, espressa, per giunta, all'imperativo, agisce come una formula magica, sbloccando determinate situazioni e garantendo l'avanzamento nella storia. Come nella magia, anche nelle IF il testo è performativo, comporta cioè l'esecuzione di azioni, e si avvale di linguaggio formale; in tal modo, come direbbe Florian Cramer, le parole prendono vita, "si fanno carne" e modificano la materia.[2075] Animare la materia attraverso la parola è esattamente ciò che fa Dio; è evidente dunque che quando gli esseri umani si appropriano di tale potere, simulando un mondo e gestendo un sistema programmato, la soddisfazione può essere molto grande. Ma, come la leggenda del Golem insegna, altrettanto elevata è la paura che la materia generata possa sfuggire al controllo del proprio creatore o che possa sostituirlo, rendendo di fatto l'essere umano obsoleto.

La struttura labirintica di *Avventura nel castello*, il finale problematico, il costanti ricorso all'ironia e l'ambientazione gotica possono allora essere intesi anche come lo specchio delle inquietudini di un'epoca che per prima dovette fronteggiare un cambiamento epocale. Come il Romanticismo contrappose alla modernità, razionalista e capitalista, la spiritualità, l'emotività e l'immaginazione, così gli scrittori degli anni Ottanta sublimarono le inquietudini del proprio tempo avvalendosi degli stessi strumenti tecnologici che quelle inquietudini generavano; non a caso in *Avventura nel castello*

[2073] La filosofia dei linguaggi orientati agli oggetti, come Java e C, si basa su una rappresentazione rigida della realtà in quanto le proprietà di un oggetto devono necessariamente rientrare in quelle della classe che contiene tale oggetto e dunque tutti gli oggetti presentano le stesse proprietà e gli stessi metodi. Quando Colombini provò a realizzare avventure testuali in C, benché il codice funzionasse, si rese conto che: primo, era impossibile costruire una libreria completa o realistica a causa della "esplosione combinatoria"; secondo, provava un sistematico e innato rifiuto di classificare rigidamente il mondo reale; terzo, più era complessa la libreria, più rigidamente e prevedibilmente si comportava l'interfaccia del gioco; quarto, non vi era alcuna relazione tra la complessità del modello del mondo e il divertimento degli utenti. Cfr. Vincenzo Scarpa, "Intervista a Enrico Colombini", *vincenzoscarpa.it*, aprile 2008 http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki/pmwiki/pmwiki.php?n=Interviste.Interviste,EnricoColombini2?&lng=it&r=1&w=1366&h=768 URL consultato il 19 novembre 2018.

[2074] *Ibid*.

[2075] Cfr. Florian Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, Piet Zwart Institute 2005, p. 95. http://cramer.pleintekst.nl/00-recent/words_made_flesh/words_made_flesh.pdf URL consultato il 19 ottobre 2018.

possiamo individuare due temi particolarmente cari ai romantici: il perturbante e il sublime.
Nell'omonimo saggio del 1919, Sigmund Freud ha descritto il perturbante come quella sensazione di generica angoscia, confusione ed estraneità che nasce quando un oggetto, una persona o una situazione vengono avvertiti come familiari ed estranei allo stesso tempo. Freud ricollegava tale sensazione al ritorno del represso, all'apparenza improvvisa di una memoria traumatica o di un desiderio che si è cercato di dimenticare. Nell'avventura testuale italiana questa tematica si concretizza nella presenza del doppio dell'interattore (il suo alter ego), rappresentato da un programma informatico, nell'apparizione di un fantasma e in quella dei meccanismi alla base del funzionamento del programma stesso (come il *glitch* determinato dalla digitazione errata della formula magica). Quest'ultimo esempio mostra un'altra inquietudine che inizia a diffondersi in quegli anni: la capacità subliminale delle interfacce digitali di manipolare il pensiero umano e dunque la necessità di ricordare che una interfaccia non è mai trasparente. Il concetto di sublime è invece riconducibile all'estensione e alla complessità della struttura del mondo e degli enigmi ideati dagli autori di IF: in tal modo l'interattore è posto di fronte a qualcosa di più grande di lui, qualcosa che non può essere risolto in pochi minuti. In comune con la sensibilità romantica vi è anche, in *Avventura nel castello* così come in numerose IF degli anni Ottanta, l'utilizzo dell'ironia, riflesso della consapevolezza della limitatezza dell'essere umano, da una parte, e della finzione delle cose che lo circondano e che egli stesso crea, dall'altra.

13. Utilizzi letterari del medium digitale

Colombini e Tovena hanno saputo tradurre i limiti tecnologici in opportunità significative dal punto di vista narrativo: il testo bianco sullo sfondo nero, ad esempio, favorisce una maggiore attenzione dell'interattore nei confronti del testo ed è in grado da solo di dar vita a un mondo multimodale e multisensoriale. Inoltre, rileggendo in chiave metaforica l'interfaccia scarna dell'Apple II, possiamo affermare che lo sfondo totalmente nero contribuisca all'atmosfera cupa e misteriosa che trapela dall'opera, accrescendo la sensazione dell'interattore di ritrovarsi da solo in un luogo sotterraneo, oscuro e sconosciuto, mentre nella contrapposizione tra bianco e nero potremmo individuare un riferimento alla logica binaria e alle capacità limitate del parser.
La semplicità grafica del dispositivo, dunque, risulta perfettamente in linea con la volontà degli autori di presentare un modello di mondo in cui semplicità non vuol dire meno complessità (come sappiamo, al contrario il mondo è così complesso che necessita di supporti esterni alla memoria, come le mappe e gli appunti). L'interfaccia a riga di comando dell'Apple II risultava poi perfetta per un'avventura testuale: l'impossibilità di realizzare una struttura ipertestuale (il software HyperCard verrà introdotto da Apple soltanto nel 1987) si traduce nella mancata messa in evidenza dei collegamenti tra le lessie ed è dunque l'interattore, mediante le sue azioni, a dover scoprire tali

collegamenti; ciò aumenta da un lato l'illusione che la storia si svolga in tempo reale, dall'altra amplifica l'immersività della storia in quanto l'interattore, per avanzare, potrà contare esclusivamente sulle proprie capacità. Le caratteristiche hardware, in particolare le capacità della memoria e la dimensione dello schermo, hanno inoltre influito sulla storia, condizionando la quantità delle azioni possibili e la lunghezza delle descrizioni, ma questi vincoli sono stati intesi, similmente all'Oulipo, come stimoli per la creatività.[2076]

Per ciò che concerne l'utilizzo per finalità letterarie delle proprietà generali dei media digitali così come individuate da Janet Murray e Lev Manovich,[2077] possiamo aggiungere alcune considerazioni a quanto abbiamo già osservato:[2078] ad esempio, notiamo che in *Avventura nel castello*, e nelle IF in generale, la natura *procedurale* dei media digitali si riflette nelle modalità di scrittura e di fruizione. Scrivere una storia interattiva vuol dire infatti realizzare un programma, vale a dire fornire al dispositivo un insieme di dati (come il dizionario e il database contenete gli oggetti) e di funzioni (operazioni che consentono di intervenire sui dati). Allo stesso modo ciò che appare a schermo è un succedersi di descrizioni (che equivalgono ai dati) e ciò che viene chiesto all'interattore è l'inserimento di istruzioni (il corrispettivo delle funzioni). Anche se opera ad altissimo livello (non scrive cioè in linguaggio di programmazione) l'interattore è dunque un co-programmatore in quanto è appunto chiamato a fornire istruzioni al dispositivo. Benché si tratta di una collaborazione apparente, in quanto limitata alle istruzioni previste dagli autori, l'abilità di questi ultimi risiede proprio nel mantenere viva questa illusione di compartecipazione all'opera da parte dell'interattore. Inoltre, dal momento che il codice linguistico presenta le proprietà del codice informatico (è un testo-azione composto da dati e istruzioni), il medium di riferimento dell'opera non è quello cartaceo, ma quello informatico.

Per ciò che concerne la proprietà *spaziale*, notiamo che *Avventura nel castello* sfrutta in modo mirabile la possibilità di muoversi all'interno dello spazio, presentando un mondo non troppo vasto, ma descritto con cura e quasi del tutto coerente con le leggi fisiche del mondo reale (ad esempio, gli spalti sono in alto, i sotterranei in basso, è possibile salire e scendere le scale etc). Gli elementi strutturali vengono metaforizzati per corrispondere a quelli del mondo reale: i link tra le lessie sono rappresentati dalle scale, dai corridoi, dalle porte, dalle pareti girevoli e dalle botole; i nodi sono costituiti dalle diverse locazioni e l'attivazione dei collegamenti si ottiene impartendo comandi testuali. Tuttavia, come abbiamo osservato, la struttura ad albero fa sì che non tutti i nodi siano collegati tra loro, ma vi sono dei vincoli che spingono in determinate direzioni.

Lo stile succinto ed evocativo delle descrizioni stimola la fantasia dell'interattore al punto che difficilmente due interattori immagineranno le locazioni allo stesso modo.

[2076] Come ha precisato Colombini: "la lunghezza massima della descrizione è limitata dalla lunghezza di una linea di programma. Diciamo che potete arrivare a poco più di 200 caratteri, anche se è consigliabile non sprecare troppa memoria per le descrizioni (ce n'è sempre troppo poca)". Enrico Colombini, *Avventure per MS-DOS*, *op. cit*, p. 18.

[2077] Il riferimento è ai due ormai celebri saggi *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (MIT Press, 1997) di Murray e *The Language of New Media* (MIT Press, 2001) di Manovich.

[2078] Cfr. "Dalla pagina allo schermo: la prima generazione della letteratura elettronica (1980-1992)", pp. 17-18.

Notiamo inoltre che l'oggettività evocata dalle coordinate spaziali utilizzate per muoversi all'interno del mondo simulato, che rispecchiano il linguaggio matematico impiegato per la scrittura del programma, vengono scosse, come abbiamo visto, dalle strutture labirintiche e ciò conferisce dinamicità sia alla narrazione che all'esplorazione.

La dinamicità e la godibilità della navigazione sono assicurati anche dal *setting* ideato da Colombini e Tovena, che consente spostamenti in orizzontale e in verticale, all'interno e all'esterno, via terra e via aria. Alcuni dettagli, come la porta murata che si scorge dal corridoio e dalla sala del trono, conferiscono un senso di realismo al mondo simulato e spingono l'interattore a immaginare altre possibili storie (egli potrà infatti chiedersi ad esempio perché quella porta è stata murata, quando e da chi). Le locazioni che cambiano comportamento in modo aleatorio (come la sala dei ritratti) o in base al numero di azioni (ad esempio la stanza segreta) trasmettono la sensazione di uno spazio vivo, sensibile ai movimenti dell'interattore.

Osserviamo inoltre che in *Avventura nel castello* manca la *lamp* resa famosa da *Adventure* e *Zork*, ormai decisamente inflazionata: nell'avventura testuale italiana la visibilità è gestita quindi in modo automatico dal programma ed è caratterizzata dalle tinte cupe e fosche tipiche del genere gotico. L'impiego delle fonti di luce è utilizzato in chiave metaforica: un esempio emblematico è rappresentato dagli spalti, la cui foschia perenne ostacola la visuale all'interattore, il quale riuscirà a vedere soltanto quanto salirà sulla torre centrale. Possiamo allora affermare che la sola luce in grado di contrastare la costante penombra di *Avventura nel castello* sia quella interiore.

Per quanto riguarda l'*immersività* delle avventure testuali, tra i fattori già discussi[2079] in grado di perturbarla, possiamo aggiungere l'evoluzione del genere: nelle IF più recenti infatti, l'impiego di determinati tipi di labirinti è deprecato,[2080] così come la morte ripetuta del PC e la possibilità di distruggere un oggetto fondamentale per la riuscita della missione.[2081] Allo stesso modo, oggi si prediligono le storie brevi piuttosto che quelle troppo lunghe e articolate e perfino un certo tipo di humour viene considerato in maniera del tutto diversa rispetto al passato.[2082]

Ciononostante ritengo che *Avventura nel castello* sia ancora oggi una storia immersiva e avvincente; forse non adatta a tutti, ma ciò non deve stupire: fin dalla loro nascita le avventure testuali sono state un genere piuttosto di nicchia, rivolto principalmente a pubblico di giocatori e lettori.[2083]

Non credo tuttavia che questo rappresenti un limite, anzi: ciò vuol dire che le avventure testuali esisteranno sempre, perché sempre ci sarà chi desidera vivere esperienze di lettura diverse da quelle

[2079] Cfr. "Dalla pagina allo schermo: la prima generazione della letteratura elettronica (1980-1992)", p. 18.

[2080] Cfr. Emily Short, "Puzzles", *op. cit*.

[2081] Si vedano in tal senso le dichiarazioni di Colombini: "Naturalmente oggi non scriverei un'avventura nella quale sia possibile mettersi in un vicolo cieco distruggendo un oggetto necessario per la soluzione, ma all'epoca era la norma!". Robert Grechi, "Intervista ad Enrico Colombini", *op. cit.*

[2082] Un ex-videogiocatore, ad esempio, si è chiesto se oggi le risposte del parser di *Avventura nel castello* potrebbero essere considerate "bullismo digitale". Cfr. "Avventura nel Castello", *exvideogiocatore.blogspot*, 23 gennaio 2017 http://exvideogiocatore.blogspot.com/2017/01/avventura-nel-castello.html URL consultato il 9 novembre 2018.

[2083] Cfr. Jason Scott, *GET LAMP: The Text Adventure Documentary*, *YouTube* (versione non-interattiva pubblicata con licenza Creative Commons), 1:30:40. http://www.youtube.com/watch?v=o15itQ_EhRo URL consultato il 14 ottobre 2018.

possibili con il medium cartaceo. Come ha osservato Montfort,"the pleasure involved in interaction is not simply that of reading".[2084] Evidentemente ciò può rivelarsi un punto di forza, ma anche un limite; l'esperienza di fruizione di un'opera elettronica può risultare al tempo stesso più libera o più vincolante, più immersiva o più alienante, più coinvolgente o più frustrante in base alle caratteristiche del programma e alle competenze dell'interattore.

Avventura nel castello dimostra poi un'altra caratteristica della letteratura elettronica: il suo essere una scrittura a vincoli. Come ha scritto Joseph Tabbi, gli scrittori elettronici

> [...] willingly accept the constraints of the medium; they work within these constraints, play off them, and in so doing make the medium their own.[2085]

I vincoli del medium digitale (la capacità della memoria, i linguaggi di programmazione, la labilità e l'obsolescenza, i protocolli di trasmissione, le interfacce e tutti i servizi consentiti dai dispositivi informatici in locale o in rete) rappresentano allora il materiale utilizzato dagli scrittori per dimostrare che è possibile utilizzare in modo poetico sistemi più spesso utilizzati per scopi molto diversi (bellici, economici, politici, egemonici). Riappropriandosi di questi codici, gli scrittori li utilizzano all'opposto come dispositivi retorici ed estetici in grado di manipolare il linguaggio in modo nuovo: lo scrittore elettronico è quindi un rimodellatore di media, un designer che trasforma la tecnologia in strumento di immaginazione. Utilizzato come strumento di espressione, il medium digitale è ricondotto alla sua funzione originaria: essere una macchina simbolica (linguistica) e non un semplice calcolatore. Così facendo, gli scrittori pongono in primo piano i mutamenti in atto nel nostro linguaggio e nella nostra individualità, nel nostro modo di vivere, comunicare, pensare e interagire con noi stessi, con gli altri e con il mondo in un ambiente sempre più mediato e interconnesso.

14. *Avventura nel castello* e il contesto italiano

Le riviste del settore non mancarono di segnalare la prima avventura testuale italiana: il numero 13 di *Videgiochi*[2086] (marzo 1984), ad esempio, le dedicò una colonna all'interno di un resoconto della rassegna *Play '83*; ben quattro, invece, le pagine riservate all'opera di Colombini e Tovena dalla rivista *Bit*[2087] (aprile 1983) che ne elogiò lo stile di scrittura, l'attenzione per i dettagli e le

[2084] ("Il piacere suscitato dalla interazione non è semplicemente quello della lettura". Traduzione mia). Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.*, p. 3.

[2085] ("[...] accettano volentieri i vincoli del medium; lavorano all'interno di tali vincoli, ci giocano, e così facendo fanno il medium proprio". Traduzione mia). Joseph Tabbi, "Raymond Federman and Anne Burdick, *Eating Books* (1998)", Michelle Citron, Kurt Heintz, Niki Nolin, Scott Rettberg, Andrew Stern, Joseph Tabbi, Rob Wittig (a cura di), *START HERE> An Interdisciplinary Introduction to Electronic Literature*, *Iowa Journal of Cultural Studies*, vol. 2, n.1, 2000, pp. 19-20 http://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1022&context=ijcs URL consultato il 2 novembre 2018.

[2086] Cfr. "Computer Play '83", *Videogiochi*, n. 13, marzo 1984, p. 104.

[2087] Lorenzo Barrile, "Avventura nel castello: un nuovo gioco. Italiano per Appie II", *Bit*, anno 6, n. 38, aprile 1983, pp.

caratteristiche tecniche. L'interesse nei confronti di *Avventura nel castello* non si è mai sopito, come dimostrano i numerosi articoli che è possibile trovare online,[2088] che ricoprono praticamente ogni anno, dal 1999[2089] a oggi. Probabilmente la costante richiesta di informazioni sulla sua opera è alla base della scelta di Colombini di descriverne in modo dettagliato la genesi sul proprio sito web; da ciò si può dedurre anche che lo stesso autore consideri *Avventura nel castello* rilevante, almeno dal punto di vista filologico.

Come abbiamo visto, la prima avventura testuale italiana nacque grazie all'iniziativa e agli sforzi, anche economici, di singole persone, mentre del tutto assenti furono le istituzioni o le grandi aziende. A tal proposito Riccardo Fassone ha osservato che in Italia, a differenza degli Stati Uniti, mancavano "realtà produttive videoludiche con caratteristiche di organizzazione industriale".[2090] Questa situazione, che perdurerà per tutta la prima metà degli anni Ottanta, ha fatto sì che "un certo numero di appassionati, del tutto alieni alle pratiche industriali di produzione e distribuzione dei giochi, sviluppasse i propri programmi in quasi totale autonomia".[2091] Questa generazione, servendosi di microcomputer, listati pubblicati dalle riviste specializzate e manuali di programmazione, iniziò a riscrivere e modificare i pochi giochi disponibili sul mercato, trasformandoli in alcuni casi in prodotti commerciali; *Avventura nel castello* è appunto uno di questi casi. Tale situazione da una parte ebbe i suoi vantaggi: come ha dichiarato Colombini

> negli anni '80 con i computer era tutto assai più spontaneo e meno burocratico e quindi ci si divertiva molto di più. Il programmatore, come mi disse profeticamente intorno al 1990 un amico dalla vista lunga, è l'operaio specializzato del XXI secolo. Per fortuna io sono prima di tutto un autore.[2092]

Dall'altra parte, è la dimostrazione di un contesto tutt'altro che semplice, caratterizzato in primo luogo da un cronico ritardo nella diffusione in massa dell'informatica (e ciò vuol dire meno scrittori e lettori di IF), ritardo che si spiega con l'altrettanto cronica mancanza di fondi e con un atteggiamento conservatore della classe imprenditoriale italiana fondato sulla paura e sull'ignoranza. A tal riguardo il succitato articolo della rivista *Bit* avanzava la seguente osservazione:

> un po' per problemi commerciali, un po' forse per disdegno nei confronti di un così "vile" argomento, il settore dei giochi da personal computer è quasi totale appannaggio dei soliti americani, con qualche timida puntata giapponese.[2093]

132-136.

[2088] Una ricerca effettuata su Google il 17 novembre 2018 inserendo la parole chiave "avventura nel castello" (tra virgolette) ha riportato circa 28.600 risultati. Si tratta naturalmente di dati orientativi.

[2089] Il 1999 è l'anno di una delle interviste meno recenti che ci è stato possibile reperire: Francesco Cordella, "Avventura nel castello per insegnare il Basic", *Avventure Testuali*, novembre 1999 http://www.avventuretestuali.com/interviste/colombini/ URL consultato il 17 novembre 2018.

[2090] Riccardo Fassone, "Programmatori e pirati. I primi cinque anni del videogioco in Italia", *biancoenero584*, gennaio-aprile 2016, pp. 95-96. http://www.academia.edu/29995667/Programmatori_e_pirati._I_primi_cinque_anni_del_videogioco_in_Italia URL consultato il 15 ottobre 2018.

[2091] *Ibid*., p. 96.

[2092] Robert Grechi, "Intervista ad Enrico Colombini", *op. cit.*

[2093] Lorenzo Barrile, "Avventura nel castello: un nuovo gioco. Italiano per Appie II", *op. cit.*

Un altro problema del contesto italiano evidenziato molto bene da *Avventura nel castello* riguarda la pirateria. Tale fenomeno era diffusissimo in Italia negli anni Ottanta, praticato sia in maniera diretta, dalle riviste e dai venditori di hardware, sia indirettamente dalle infelici strategie di marketing di alcune aziende (come Apple, sarcasticamente definito da Colombini "il maggior produttore mondiale di zappe sui piedi"[2094]) che finirono per lasciare campo libero agli IBM compatibili. La pirateria è indicata da Colombini come uno dei fattori, assieme alla poca diffusione di computer e alla mancanza di una cultura informatica radicata, ad aver determinato l'impossibilità per gli sviluppatori italiani di poter vivere del proprio lavoro, a differenza di altri contesti come quello inglese, giapponese e statunitense. Tale situazione è evidenziata anche dal già citato articolo di *Bit:*

> in Italia molti utenti (e rivenditori) hanno la pessima abitudine di far circolare copie illegali dei programmi, contribuendo a scoraggiare i già pochi autori in circolazione. I venditori di software che vogliono guadagnare il 250% hanno le loro responsabilità in questa situazione, ma questo consola ben poco chi del software vuol fare il proprio lavoro.[2095]

Un altro motivo che spiega l'attenzione della critica nei confronti di *Avventura nel castello* riguarda il fatto che si trattava della prima avventura testuale in lingua italiana; indicativo in tal senso il commento contenuto nell'articolo di *Bit*: "era comunque ora che qualcuno si decidesse a scrivere un adventure, anzi un'avventura originale in italiano".[2096] La maggior parte delle avventure testuali che circolavano in Italia era, infatti, in lingua inglese (il che vuol dire che le descrizioni del mondo simulato erano in inglese, i comandi dovevano essere digitati in inglese e gli eventuali giochi di parole erano modellati sulla lingua inglese), mentre le traduzioni esistenti erano poche e "sconsolanti".[2097] Tuttavia credo che considerare il fattore linguistico la principale causa della scarsa diffusione delle avventure testuali in Italia (opinione espressa tra gli altri da Maurizio Bergami)[2098] sia una tesi di comodo e che la radice del problema debba essere ricercata altrove: come ha dimostrato lo stesso Colombini, e come dimostrano ancora oggi i tanti utenti che fruiscono contenuti in lingue diverse dall'italiano, con una buona dose di pazienza (e un traduttore) è possibile superare lo scoglio linguistico. La vera questione sembra allora essere la volontà, l'interesse dei lettori. Ma come si può provare interesse verso qualcosa che non si conosce?

Per questo motivo, credo che il problema della traduzione, estendibile all'intero campo della letteratura elettronica e riscontrabile ancora oggi (si vedano ad esempio i tre volumi delle antologie

[2094] Enrico Colombini, "La storia di 'Avventura nel castello'", *op. cit.*

[2095] Lorenzo Barrile, "Avventura nel castello: un nuovo gioco. Italiano per Appie II", *op. cit.*

[2096] *Ibid*.

[2097] "Qualcuno ha tentato delle traduzioni in italiano, con risultati sconsolanti: occorre pensare in inglese e poi tradurre in italiano (un esempio: 'fai la doccia' diventa 'prendi la doccia', dato che in inglese si dice 'take shower')". *Ibid*.

[2098] "In Italia le avventure hanno finora avuto una diffusione molto limitata, principalmente a causa del fatto che sono praticamente tutte scritte in inglese". Maurizio Bergami, "Gli adventure games: passato, presente, futuro", *MCmicrocomputer*, n. 28, marzo 1984, pp. 30-31. http://issuu.com/adpware/docs/mc028/30 URL consultato il 15 ottobre 2018.

pubblicate dalla ELO[2099] o il progetto ELMCIP,[2100] nelle quali il predominio dell'inglese è palese), per quanto importante, non sia il fattore determinante della scarsa diffusione della e-lit in Italia.

Il vero problema sembra piuttosto risiedere nello scetticismo e nel conservatorismo che ancora imperano nelle istituzioni italiane, le stesse che dovrebbero al contrario promuovere l'innovazione e la sperimentazione. Tale atteggiamento reticente, fondato sulla paura del nuovo e del diverso, si traduce nella mancanza di investimenti nella cultura, soprattutto in quella che utilizza le nuove tecnologie come medium di espressione. A sua volta, la mancanza di investimenti comporta l'impossibilità della realizzazione di un progetto organico, esteso, articolato e a lungo termine che possa creare un contesto ricettivo adeguato attraverso la diffusione delle teorie e delle pratiche legate alle discipline elettronico-umanistiche. Naturalmente esistono vari modi utili a generare interesse e la traduzione è sicuramente uno di questi, ma la priorità, dal mio punto di vista, resta la creazione di una comunità transdisciplinare, che travalichi i confini accademici e sappia diffondere e tenere vivo l'interesse nei confronti delle opere che qui stiamo genericamente definendo di "letteratura elettronica". Le opinioni di Colombini in merito all'ambiente accademico e alla società italiana in generale sono altrettanto chiare:

> premesso che sono cresciuto fuori da qualsiasi ambiente accademico, un po' per mia forma mentis e un po' per la dominante l'attitudine eccessivamente teorico-seriosa di quest'ambiente, noto che nei Paesi anglosassoni l'industria del videogioco ha un fatturato di tutto rispetto (sbaglio, o ha da poco superato quello del cinema?). Da noi invece pare che poco o nulla si muova, se non per modeste iniziative private. Probabilmente è solo uno dei segni di un'Italia da decenni paralizzata da una spaventosa inerzia: la paura del 'nuovo' domina in tutti i campi. La scuola, a tutti i livelli, ne è semplicemente lo specchio.[2101]

Se ancora oggi la letteratura elettronica in Italia è un settore di nicchia, non stupisce che, all'epoca della pubblicazione di *Avventura nel castello*, la critica letteraria non se ne interessò affatto. Alla mia domanda relativa all'accoglienza della critica, Colombini ha infatti risposto:

> critica? Quale critica? Era già molto se si incontravano altri giocatori, appassionati o curiosi. […] non ho mai incontrato nessuno che si professasse 'critico' e che avesse anche lontanamente sfiorato una AT (come si chiamavano qualche tempo fa) [...]. D'altra parte, non ho mai frequentato ambienti letterari.[2102]

Allo stesso modo, non sembra che *Avventura nel castello* fosse conosciuta all'estero ai tempi della sua pubblicazione. A tal riguardo Colombini ha dichiarato, con la sua consueta ironia:

> feci un tentativo, all'epoca, di contattare un editore francese, ma non riuscii nemmeno ad arrivare alla persona giusta. Non c'era ancora l'email; oggi la cosa sarebbe molto più semplice e diretta: il mio messaggio verrebbe cestinato direttamente e senza fatica.[2103]

[2099] http://collection.eliterature.org/ URL consultato il 19 novembre 2018.
[2100] http://elmcip.net/ URL consultato il 19 novembre 2018.
[2101] TheRuler e Tsam,, "Intervista a Enrico Colombini", *op. cit.*
[2102] Intervista personale mediante scambio di e-mail. 6 novembre 2018.
[2103] *Ibid*.

Sarebbe tuttavia inesatto considerare il disinteresse della critica letteraria e lo status di nicchia della e-lit prerogative italiane: la medesima condizione è riscontrabile infatti anche in altri paesi.[2104]

A tal proposito, le avventure testuali rappresentano un caso esemplare delle complesse dinamiche che animano il settore: come ha osservato Montfort, mentre la *Hypertext Fiction* venne subito accettata nei circoli letterari e accademici statunitensi, la IF non venne presa in considerazione in quanto bollata come un fenomeno banale, di scarso interesse.[2105] A sostegno di tale tesi il poeta e professore texano ha menzionato due esempi: il primo è *Hypertext: The Electronic Labyrinth* (1996) di Ilana Snyder: il volume, che pure si proponeva di mappare il futuro della letteratura elettronica, descriveva *Adventure* in sole tre frasi, le quali, parafrasando Montfort, esprimevano sei concetti, di cui quattro falsi e due ingannevoli.[2106] Il secondo è *The End of Books—Or Books Without End?: Reading Interactive Narratives*, realizzato da J. Yellowlees Douglas nel 2000 di cui, con Montfort, riportiamo la seguente citazione:

> digital narratives primarily follow the trajectory of *Adventure*, a work considered venerable only by the techies who first played it in the 1970s, cybergaming geeks, and the writers, theorists, and practitioners who deal with interactivity. Hypertext fiction, on the other hand, follows and furthers the trajectory of hallowed touchstones of print culture, especially the avant-garde novel.[2107]

Le avventure testuali, dunque, sono state presentate come un fenomeno del tutto sprovvisto di precedenti letterari e che ha coinvolto soltanto una ristrettissima parte della popolazione. L'ostracismo del mondo accademico nei confronti delle IF è stato sottolineato anche da Espen Aarseth nel 1997:

> compared to all other literary formats, including hypertext novels, the adventure game's structure is too alien, too far removed from the genus of hegemonic literature to be recognized by any but a few xenophiles, who risk professional suspicion or ridicule.[2108]

Considerata l'opinione comune nei confronti delle IF, non stupisce che molti autori abbiano sentito l'esigenza di specificare che il loro programma non era "solo" un gioco, ma una vera e propria opera multimediale interattiva.[2109]

[2104] Andy Campbell, intervista personale, aprile 2012.
[2105] Cfr. Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, *op. cit.*, p. 9.
[2106] *Ibid*., p. 10.
[2107] ("Le narrazioni digitali seguono in primis la traiettoria di Adventure, un'opera considerata rilevante soltanto da quegli esperti entusiasti che vi giocarono negli anni Settanta, geek dei giochi virtuali e scrittori, teorici e professionisti che avevano a che fare con l'interattività. La Hypertext Fiction, al contrario, segue e sviluppa la traiettoria di pietre miliari riconosciute della cultura a stampa, soprattutto il romanzo d'avanguardia". Traduzione mia). J. Yellowlees Douglas, *The End of Books—Or Books Without End?: Reading Interactive Narratives*, University of Michigan Press, 2000, p. 6.
[2108] ("Paragonata a tutti gli altri formati letterari, inclusi i romanzi ipertestuali, la struttura delle avventure testuali è troppo diversa, troppo lontana dal genere della letteratura egemonica per essere riconosciuto se non da pochi esterofili, che rischiano di essere visti come ridicoli o con sospetto in ambito professionale". Traduzione mia). Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. *op. cit.*, p. 109.
[2109] Si veda ad esempio la schermata iniziale di *Lo Hobbit*, avventura testuale realizzata nel 1982 da Philip Mitchell e

In conclusione possiamo affermare che *Avventura nel castello* sia stato il primo esempio in Italia di opera ludico-letteraria ad avvalersi del medium informatico per la creazione, fruizione e distribuzione. A differenza di *Tape Mark I*, infatti, l'opera di Colombini e Tovena non era stata concepita per un vecchio oggetto mediale, ma per vivere all'interno del medium elettronico, dal quale non potrebbe uscire a meno di non compromettere la sua natura di opera interattiva.

La capacità degli autori di rinnovare il genere pur rispettando un canone, l'interesse che ancora oggi suscita *Avventura nel castello*, la densità dei riferimenti intertestuali, l'originalità e la complessità della tecnica, lo sfruttamento dei limiti e delle potenzialità del medium informatico per fini letterari e non solo ricreativi, l'importanza che l'opera ha rivestito nella diffusione dell'intero genere in Italia sono tutti fattori che inducono a considerare *Avventura nel castello* la prima opera italiana di letteratura elettronica. Naturalmente, in quanto primo esperimento, *Avventura nel castello* presenta dei limiti e lo stesso Colombini si è detto maggiormente legato a un'avventura più matura come *L'apprendista stregone*.[2110]

Evidentemente non è possibile formulare una definizione univoca e sempre valida di letteratura: la letteratura elettronica spinge allo stremo i limiti del letterario, rendendo evidente la natura ideologica della letteratura, il suo essere figlia di un determinato contesto storico-culturale e di precise scelte politiche ed economiche. Non ha quindi forse molto senso chiedersi se *Avventura nel castello* possa o meno essere considerata "letteratura": saranno il tempo e gli uomini a stabilirlo. È invece possibile, e in un certo senso necessario, aprirsi a ciò che le opere elettroniche hanno da dire sul loro tempo, su questo tempo e su noi stessi.

Veronika Megler della Beam Software e primo caso di rimediazione di un racconto a stampa in forma di avventura testuale.

[2110] Intervista personale tramite scambio di e-mail. 6 novembre 2018.

Parole digitali

(estratti)

questo cervello vive
memorie si muovono come gattini
essere una macchina
frutto dell'universo
vita come saliva
qui
con il mio corpo
occhi per vedere la bellezza
questa stanza
con le mie memorie
cervello che secerne parole
creare mondi dotati di senso
funzionare
pensieri come saliva
queste luci
occhi per vedere il sacro vuoto
questa vita assolutamente vuota
essere macchine che funzionano
questa vita assolutamente sacra
essere
l'infinita storia di questo universo
aspetta
l'infinita storia
con i miei pensieri
essere storia
il momento che funziona
tutto ciò che è
tutto l'amore
tutto il tempo
tutto il vuoto
tutta la sacralità della vita
sentire
il respiro dell'esistenza
settimana finita
ascoltare
rumore ricopre le pareti
oblio della verità
dare
mostrare
bicchiere e assaggini
dire
l'alcool e i suoi regali
le persone esibite
ora
il cervello genera senso
ascolta
osserva
il tempo vive
il tempo della vita

come un insetto sulla foglia
come un mollusco sullo scoglio
come uno scarafaggio nell'angolo
come una farfalla nell'aria
come una medusa nella corrente

i miei occhi sfiorano
il mio cuore batte
il mondo che funziona
questa musica
essere macchine che funzionano
sentire la realtà del mondo
frutto dell'universo
qui con il mio amore
qui con il mio corpo
essere storia
qui con i miei pensieri
nient'altro che essere
volti come antenne
sentire il respiro dell'esistenza
il vento ricopre l'universo
mostrare e essere
rumore ricopre le pareti
oblio della vita
oblio della verità
dare e essere
vestiti pesanti
frammenti di mondo
il cervello funziona
il tempo vive
senti
le persone intorno
vedi
le persone esibite
come una mosca sul vetro
come una falena sulla lampada
i miei occhi sfiorano
la mia pancia respira
le mie braccia oscillano
tutto è orologio
tutto è respiro
dentro gli occhi materni
dentro il vento freddo
vedo le stelle
dentro una mano bambina

una tastiera portatile
un sapone
un libro di teatro
cartine per sigarette
un bicchiere di gin tonic
un mazzo di pennarelli colorati
un lettore cd
una vecchia radio a transistor
un pacchetto di fazzoletti di carta
uno spazzolino elettrico
una bottiglia di plastica vuota
musica di Chopin

ritagli di giornale
un ventilatore
una matita
un libro di poesie
un carica batteria
una bottiglia aperta di vino
un paio di guanti
musica di Jarrett
tutto questo mondo
balbettii
sogni
tutto questo respiro
io e i miei libri
io e queste pareti bianche
io e il mio cognac
in questo corpo
tutto questo mio mondo
tutto questo mondo
dentro il miraggio
io e la mia vita solitaria
dentro questo tempo
tutto questo
io e questo respiro
un passo dietro l'altro
io e questi momenti
dentro questa luna piena
bozzolo di storia
io e il mio scrivere eterno
cucina e candele
deliri
pensieri di vita quotidiana
comprendere
tentativi
qui
occhi da sviluppare
assaporare
esaurire
dolore leggero alle ginocchia
il fumo si muove piano
libri da leggere
comprendere
un nome finito
il sangue scorre
ragnatela che imprigiona
un'essenza unica
osservare i pensieri
sorridere
coppa che abbraccia
gioire
infine
una luce unica
ascoltare il corpo
sussurrare
questo metallo forgiato nelle stelle
ciò che è
questo mio esistere
grondaia che raccoglie
questa carne forgiata nei secoli
questa pietra forgiata negli abissi

ciò che sarà
sentire il mondo
questo corpo infinito
se questa è la vita
se questa è la mia vita
dentro il voto
assenza di senso
dentro il funzionare
l'assoluta complessità
tutto confluisce
tutto sfugge
se questo è esistere
l'assoluta impossibilità
se questo è il mondo
dentro l'amore
tutto sfugge
consapevolezza del vuoto
questa vita infinita

oggi mi sono mosso nel tempo
oggi ho fatto cose
oggi ho funzionato
oggi mi sono mosso nello spazio
muscoli intorpiditi
pelle di madre da massaggiare
codice che funziona
dita sulla tastiera
parole scritte
cognac e sigarette
uno schermo illuminato
parole e persone
persone e parole
parole ascoltate
uno sguardo stupito
gusto di crostacei
dita sulla tastiera
un bambino morente
tutto è fermo
fermo
questa vita
un volto antico
pensieri come disegni
aspetto
riflessi negli occhi
dentro questa vita
ascolto
un sorriso
un cervello sfumato
se questo è vivere
se questo

dentro un corpo
i muscoli tremano lievi
la pelle vibra
guardare il suo corpo
e scoprirsi innamorati
scrivere codice
il suo essere
fuori il sole è sparito

il suo corpo bello
parole rade e scoprirsi innamorati
cucina illuminata
immobilità apparente
inverno quasi finito
preparare dolci per i bambini
il suo corpo in grigio
sinfonia di Prokofiev
scorrere dentro il silenzio
scorrere lento
luce di candele
musica per pianoforte
vita sussurrata
il fumo della sigaretta
due cervelli scorrono
la stufa ancora accesa
due cervelli
leggere e scrivere
il calore del cognac
sussurri di vita
parole appese alle pareti
il suo corpo dorme nell'altra stanza
dentro una stanza
i pensieri si muovono piano
cervello stanco
una delle mille stanze
ogni cosa è
necessariamente
solamente la vita
procedere e mescolarsi
come un filo d'erba
come un insetto sulla terra
come un odore nell'aria
scorrere e mescolarsi
note come diamanti
sorridere
questa musica è bella
corpo stanco
sorrido
le dita scorrono
incredibilmente
ogni parola scritta
ogni istante
questo mondo perfetto
questa vita che è
questo miracolo

segni di mondi
questa sigaretta
gli oggetti osservano
piccole note dentro il cervello
questo cognac
questo specifico mondo
frammenti di altre vite
i pensieri sfumano infine
una rete di persone
dentro
segni
linee di cose

nel tempo
flusso
linee intrecciate
cuore pulsante
questa stanza
linee umane
una rete di parole
tutto questo
groviglio vitale
una rete di eventi
uno scorcio di mare
un uomo con la sua povera borsa
una bambina con la pelle bianca bianca
una donna parla al telefono
un vecchio sorridente entra nel bus
un volto vicino alla morte
voci di bambini giocano
parole si mescolano
un ragazzo felice con il padre
toccare con tutto il corpo
un corpo nudo
strisciare sulle pareti
pelle contro tempo
sfiorare la vita accumulata
pelle contro memoria nuda
ci sono
più cose
in cielo e in terra
la tua filosofia
sentire questa vita
sempre
tutto l'universo
sentire
vedere
sentire e toccare
in ogni frammento
in ogni cosa
ogni movimento
ogni respiro diventa atto
ogni sguardo
ogni sguardo diventa spugna
ogni movimento diventa segno
sono il rumore del cognac
sono la luce delle candele
sono il tempo
sono il fumo della sigaretta
sono la crepa sul muro
sono la donna che sbadiglia
sono le pantofole abbandonate
sono l'odore di cucina
sono la finestra illuminata
sono le parole dette
sono la grondaia
sono le pareti

il respiro scorre nel tempo
sopravvivere
ancora tra queste pareti
grumi di vita nel cervello

grumi di memorie
stare
tutto quello che ho dato
questa giornata che finisce
mettersi in relazione
queste ultime ore
valutare
la veglia che rimane
tutto quello che sono stato
tutto quello che ho donato
dare un peso
fiori, desiderio di bellezza
fiori gialli in un bicchiere
mani che stringono il tempo
mani che stringono l'aria
fiori come bocche
fiori come occhi
il cervello fruga dentro i piccoli gesti
il cervello continua a frugare
dentro le tracce dell'esistenza
dentro le parole dette
dentro le parole lette
dentro i sorrisi
dentro i piccoli gesti
la tomba nuova da curare
la strada che scorre oltre i vetri
le stelle limpide
l'immagine nello specchio
il cibo nel piatto
la musica ascoltata
i vaghi pensieri meccanici
le parole dette
ogni atto
ogni respiro
ogni corpo
ogni evento
ogni frammento

tentare
distillare
l'esistenza
smascherare ogni illusione
cercare
spogliare la vita
ogni passo un possibile percorso
ricostruire
piano
da ogni frammento
possibili percorsi
decidere di creare un senso
dolcemente
creare un senso
quietamente
se questo è il percorso immaginabile

dentro i ricordi
dentro questa luce
dentro ogni attimo
il cognac

la tastiera
dentro questo respiro
nella mente
i pensieri
i ricordi
luce primaverile
respirare nuovi respiri
sussurrare
dentro il corpo
piano rinascere
dentro le dita
come un sorriso
assorbire il mondo che vive
come una mosca sulla pietra
assorbire
come un fiore
dentro le parole
come una vecchia con la spesa
dentro l'aria
dentro i colori
dentro l'amore
ancora e sempre
dentro l'infinito vuoto
come un muro
senza paura
come un palazzo
sorridere e respirare
dentro l'assenza
come un gradino di marmo
come corpi che si toccano
dentro ciò che è
come corpi che si amano
dentro la bellezza
ancora
nessuna fretta
dentro il cuore
dentro gli occhi
dentro i pensieri
un giorno sacro
ogni giorno
ogni persona
un suono sacro

ciò che mostra
lascia essere la rosa
i suoi colori
la sua forma
ciò che è
come l'insieme di tutti i sorrisi del mondo
come l'insieme di tutte le lacrime del mondo
come l'insieme di tutte le storie del mondo
dentro la pietra corrosa
dentro il velo di mare mosso dal vento
dentro i passi di un insetto
dentro una conchiglia
essere una foglia che sente
sentire anche
ogni singola forma
sentire tutto il tempo dell'universo

ogni singolo atto
essere evento tra gli eventi
essere corpo tra i corpi
dormire
essere forma tra le forme
azioni e scelte
muoversi nella luce
piramidi colorate
sognare
piramidi pure
dentro questo vento ancora troppo freddo
in un corpo di ceramica e terra
sotto il sole e il rumore
in un corpo di acqua
sono la mia ombra
nulla
un frammento di tempo

un'altra ultima sigaretta
vento come essenza
vento in questo luogo che è vento
dentro il cervello frammenti di vita
una scimmia di pezza
una parte del cervello anela il letto
piccoli rumori di una casa che dorme
il vento soffia sui vetri
una parte del cervello rimane
il corpo rimane alzato
un'ultima sigaretta
l'acqua che scorre piano in cucina
vento come memoria
il cervello anela il letto
tardi molto tardi

se questa è una ninnananna
se questo è un tentativo di fermare
se questo è un tentativo di resistere
dentro i piccoli oggetti
io mentre alzo il bicchiere
una goccia fermata sul vetro
sospendersi
questa stanza e questo cortile
io mentre tocco la mia coscia
tutto questo gioco
tutto il mondo come è nel mio cervello
questo specifico e assoluto essere
una ninnananna per continuare
questi pensieri e questa carne
tutti i sorrisi perle che mi sono stati donati oggi
tutti gli sguardi porte attraverso cui osservare altri universi
i pensieri come rondini nel cielo che mi sono stati donati oggi
tutte le immagini mentali e fisiche che dolcemente mi sono stati donati oggi
tutti i demoni benevoli come vecchie zie che mi hanno donato i loro servigi oggi
le parole che mi sono state donate oggi
tutta la pelle e la carne che mi è stata donata oggi
i suoni come sottili fili d'erba che mi sono stati donati oggi
rivoli che procedono verso il mare
colori che danzano
io e tutte le sensazioni che attraversano la mia carne

tutto è adesso
volute di fumo nell'aria
volute di fumo negli occhi
tutto è infinito accumulo
tutto è il risultato del passato
io e tutte le piccole crepe che attraversano queste pareti
trucchi per esistere
tutti per continuare a esistere
la vita è tentare di costruire senso
deboli dolori scorrono nei nervi
ogni giorno in cui ci muoviamo in questa terra
trucchi per esistere
la vita è respirare
il corpo si fa sentire
ogni giorno
sono solamente trucchi
una luna indifferente e bella come gli occhi di un pazzo
la luna si specchia sui vetri del palazzo di fronte
due donne guardano un gatto indifferente
la donna che ha appeso questi adesivi è morta anni fa
una ragazza attraversa la strada correndo
gli uomini che costruirono questa casa sono morti da decenni
il palazzo di fronte sembra addormentato
una giovane donna mi chiede un'informazione
un vecchio e il suo bastone
ecco il peso
ecco carezze e corpi che si mescolano
ecco un agglomerato di storia che ho attraversato
ecco una sigaretta che si consuma
ecco una debole luce
ecco l'assurdo funzionare di tutto quello che abbraccia
ecco un debole movimento
ecco una mano
ecco un foglio scritto a mano
un drago mi accarezza
solamente balbettii
fluire dentro il flusso
forse
un drago attraversa l'aria
come un uomo che si prepara un caffè prima di andare a lavorare
ogni pelo una storia
mille parole giocano tra loro e schiamazzano felici e invisibili
ogni piuma una città di storie
fluire dentro il flusso
mattina e luce fuori
respirare l'inizio del giorno
e osservare l'inizio dell'inondazione del cervello
piccoli demoni rossi e infinitamente occupati
un caffè preparato da altri occhi
mi alzo e il cervello sente ancora il peso dell'alcool e delle poche ore di sonno
fuoco e acqua e aria
solo un pensiero inatteso
e non c'è alcun senso
un gesto d'amore
dentro piccole attese
una nuvola con una forma strana in una sospensione del mondo
fiori e parole
dentro sospensioni
il mare

un debole ronzio
i volti e i gatti
il sole e il cielo
volti come gatti
vestiti pesanti
oblio della verità

L'uomo con una radio nella testa

Sestina 1

una medusa che nuota nel mare
e penso al dolce suo muoversi lento
nella corrente che avvolge
nel flusso che il corpo piano sorregge
e penso che la medusa sia l'essere il mondo
e il mondo nuota in silenzio nel buio

e senza respirare vaghe voci
scorrere nel profondo e oscuro mare
e vivere assorbendo in ogni mondo
la vita delle cose e il tempo lento
la vita della ferma pietra penso
la vita del ruscello attivo flusso

il sole che entra con calma nel corpo
medusa silente che vibra di voci
nel tempo salda cristallo la penso
che vibra di onde e passioni del mare
e attento sento lo stare suo lento
il suo osservare l'essenza del mondo

qui, nel nero profondo della stanza
posso ancora sentire il mio aspro corpo
quiete rotta dal mio respiro lento
che uscendo si trasforma in mille voci
immerso nel profondo nero mare
trattengo l'ansimare dentro e penso

immagino il legnoso collo fermo
immagino pareti bianche e stanza
avvolto dal silenzio come un mare
immobile, restare dentro il corpo
immobile, sentire brevi voci
entrare nella mente a passo lento

Sestina 2

la mente rientra vicino alla pelle
rinviene il mondo rinchiuso e ora fermo
la mente scorda alla fine le voci
l'amato nero ritrova e la stanza
ritorno quindi a sentire il mio corpo
ritorno quindi a pensare al mio mare

di nuovo nella mia bramata tana
il cuore martellante sotto pelle
ricorda che posseggo ancora un corpo
trattengo i movimenti e resto fermo
l'attesa che isolata sia la stanza
si infrange nel sentiero umane voci

suoni di voci salgono di vita
pare imperfetta quindi questa tana
mi alzo e veloce arrivo all'altra stanza
l'aria rinfresca insolita la pelle
tappi di cera prendo e poi mi fermo
chiudo così ai suoni tutto il corpo

mi muovo piano nel nero
con calma ritorno a letto ed aspetto la vita
l'aspetto fluire con animo fermo
nel mondo puro che è la mia tana
la mano sfiora leggera la pelle
e tutta di echi si riempie la stanza

e tento d'esaurire tutti i sogni
e cerco la turbata e vuota calma
il vuoto del mio corpo è nella pelle
ma corrono i pensieri nella vita
fuggendo via veloci da ogni tana
mi chiudo nel cervello e resto fermo

Sestina 3

come un chiodo nel muro
in mezzo al nulla trovo un nuovo respiro senza sogni
come ratto morente in chiusa tana
sento e annuso il sapore della calma
l'aria guasta che fascia la mia vita
duro guscio diventa sulla pelle

la mente scorre il passato
ed il tempo cancella l'essere attuale e il suo nulla
ricordo il tempo in cui avevo una vita
ricordo i mondi futuri ed i sogni
ricordo amore e dolcezza e la calma
l'urto ricordo che spezzò la tana

rimango fermo e ascolto l'aria muta
murato in questa stanza, qui, da tempo
la mente aspetta torni pace e calma
e piano piano verso il dolce nulla
sparire lenti e quieti i mille sogni
di nuovo mia, una sola nuova vita

solamente dormire questo voglio
solamente restare nell'aria muta
solamente placarmi dentro i sogni
solamente forgiare nuovo tempo
non sentire, non sentire più nulla
solamente espirare voce calma

Sestina 4

stare con sguardo nuovamente aperto
essere solo un simulacro voglio
apro le palpebre e non cambia nulla
tenebre abbracciano la stanza muta
questo sostare in questo mondo e tempo
ore variate in vani e oscuri sogni

qui fuggire si muta in puro vuoto
nulla cambia se sono chiuso o aperto
ogni cosa zampilla dentro il tempo
e devo unire il posso con il voglio
tutto il resto diventa morte muta
tutto il resto finisce solo in nulla

e infine tolgo i tappi e un brusio sento
attraverso la stanza e il vago vuoto
la carta strappo e piano piano
muta la finestra sul mondo adesso aperto
ascolto il mondo infine
e solo voglio che tranquillo proceda e vivo il tempo

contemplo immobile la luce fuori
e l'aria fresca della notte sento
nel corpo tutto digerire voglio
dimenticare il delirio del vuoto
e la mia tana ed il nido ora aperto
in grandiosa grondaia ora si muta

Sestina 5

stupito e lento inspirare le tracce dei sorrisi
che a mille e mille fuori dal mondo
sgorgano verso l'aperto
nelle singole essenze piano
sento che mille segni ricolmano il vuoto
e soltanto assorbirli adesso voglio

quindi veloce percorro la casa
strappo veloce, veloce le tracce
i segni della fuga dentro il vuoto
le dighe per tenere il resto fuori
qui finalmente la vita ora sento
e il mondo come fiore giace aperto

sono solo un frammento vago e perso
dentro una trasparente e lieve casa
tutto il lento pulsare adesso sento
guardo nelle infinite fini tracce
e non rimane alcun dentro e alcun fuori
e non rimane alcun pieno e alcun vuoto

Sestina 6

osservo attento il cortile
e la vista si distende su un modo a lungo perso
e il mio respiro proviene da fuori
e si fonde al sospiro della casa
ed ogni moto abbandona sue tracce
che legarsi ad altre piano sento

e lascio la finestra e l'aria viva
e giungo alla cucina senza svista
per tattili e protette amiche tracce
immobile accarezzo e il tempo perso
del vino mi preparo
e faccio in casa un brindisi con l'aria e il mondo fuori

come un bambino che osserva con gioia
venti ballare nel cielo
o la viva e quieta presenza di madre nella casa
ogni figura mi sembra mai vista
come superstite vago disperso
strade seguendo di piccole tracce

Sestina 7

restare ormai non regala alcun senso
e inizio piano a vestirmi con gioia
il corpo assorbe il cervello che, perso
vibrare sento nella pelle viva
e infine lascio ritrovata vista di nido e tana
e riscoperta casa

uscire sulle scale e, dentro il buio vitale
ritrovare denso senso
percorrere lo spazio mentre vista e suono
mi regalano ampia gioia
il corpo che la vita sente viva
nell'essere spugna si è disperso

Sestina 8

di nuovo dentro il mondo ed il suo flusso
e dalla follia fuori e dal mio buio
sereno respirare l'aria viva
la terra si riflette in ogni senso
in ogni tenue piccola sua gioia
in ogni tocco tenue della vista

e passeggio tra case del mio mondo
con i passi coerenti al vago flusso
che dolore combina a fine gioia
ogni sentiero sparisce nel buio
e si dilata smarrito nel senso
e nella propria vibrazione viva

Sestina 9

come medusa nel mare
ora penso che ogni momento modelli il mio mondo
che ogni frammento realizzi il suo senso
qui, trasportato da brusco riflusso
sento la vita mutarsi nel buio
sento sparire la pena e la gioia

Sestina 10

nella città con passo e sguardo lento
ormai nessun pensiero sento o penso
e con respiro fatto quasi buio
assorbo piano senza filtri il mondo
e la mia vita vivo come flusso
e come mare fondo senza senso

Sonetto 1

il vecchio corpo nella vecchia stanza
i piedi muove in movimento spento
carezze lievi e silenziose, lento
cammino quieto, come quieta danza

lo spazio vibra vita, vicinanza
di storia oggetti frutto ed alimento
di memoria ogni cosa svelamento
di un passato raccolto con costanza

un cancro dorme nel corpo, maturo
e fermo sole nel giorno estivo
saturo e sazio del proprio esistere

curate piante, con atto creativo
riempire piano la vita, nel puro
donare al mondo, nel mondo rinascere

Sonetto 2

il corpo accartocciato dentro il letto
si accoccola nel buio, paziente aspetta
che il sonno arrivi e la coscienza smetta
il suo operare su ogni vago oggetto

essere semplice, puro concetto
che immobile rimane senza fretta
senza pensieri o parole, perfetta
immagine conclusa nel suo aspetto

vestiti accanto al letto abbandonati
lievi abbracciano la malinconia
colline, laghi e valli inesplorate

dentro al cassetto la fotografia
ricordi amati e piano accumulati
memorie, affanni e tracce non scordate

Sonetto 3

nella cucina il coltello affilato
e il tagliare i suoi pani quotidiani
senza affanno e sul manico le mani
tutte le mani che l'hanno afferrato

e nella lama ogni raggio specchiato
ogni sorriso, ogni volto, lontani
echi di umani vissuti, mondani
segni che piano ricreano il passato

dentro ogni traccia la vita trascorsa
lenta di gesti, lenta di atti, come
onda che passa, come vento scorre

come sul ramo la goccia, ogni nome
riflette e assorbe, ogni strada percorsa
nel coltello lo sguardo ora percorre

Sonetto 4

sul palcoscenico fermo nel mondo
il vecchio si riposa ai vecchi bordi
della vecchia bottega, di ricordi
e forme, luce e polvere fecondo

una panca sospira, sola, in fondo
alla sala, sentieri, segni sordi
al mutamento, segni che concordi
mostrano all'uomo il suo essere profondo

tracce sul tavolo, piccoli denti,
denti di bimbo che ammira incantato
le fatate figure in bianco e nero

foto sbiadita di un viale alberato
lenti risalgono stenti e tormenti
sorge nel vecchio un sorriso leggero

Sonetto 5

rapidi passi e occhi bloccati verso
il basso, lento barcolla l'anello
oscilla dentro l'ombelico snello
come un sommerso baricentro perso

il corpo spezza uno spazio diverso
fatto di rette e angoli, un mondo bello
e cristallino percorre il cervello
e i suoi arti aguzzi, un sottile universo

alte curve un uccello traccia lento
nei ritagli di cielo, calde forme
e sinuose disegna, aereo e sicuro

nella via di aspra terra e di aria informe
ragazze e uccello intrecciati nel vento
entrambi delle altrui rotte all'oscuro

Sonetto 6

una farfalla posata sull'erba
si bagna le ali alla luce brillante
e un sole giovane sopra le piante
dona alla vita ogni foglia superba

e giace calma la bacca ora acerba
della vicina interezza incurante
e giace calma la terra fragrante
e la farfalla posata sull'erba

le ali oscillano lente, come mare
sulla costa sabbiosa, come morta
silenziosa conchiglia quasi aperta

dentro la tregua che il mondo sopporta
dentro lo stesso ritmato ansimare
tempo di vita serena ed incerta

Sonetto 7

il cielo attorcigliato alla gru giallo
e ruggine trattiene le sue leve
e dalle proporzioni sue riceve
la forma di affilato cristallo

di fronte alla gru gialla di metallo
un muro senza veli osserva greve
lo scorrere del tempo e il fare breve
la vita, dei lievi uomini intervallo

le pietre separate dalla terra
da mani con fatica ripulite
da mani con lavoro preparate

pupille dallo sforzo abbruttite
in corpi sofferenti in lunga guerra
pupille con la cura liberate

Sonetto 8

fiori sul davanzale, macchie rosa
rossi brandelli in isole di luce
ombra di verde scuro riproduce
forme con armoniosa traccia ariosa

dentro ogni silenziosa tenue cosa
vibra l'attesa inquieta che produce
l'ora che segue il pranzo, si introduce
lieve in ogni sospiro nota oziosa

alla finestra la bambina osserva
il mondo fuori respirare piano
piangente volto che richiede e attende

e le lacrime sono un vasto oceano
che fiori e foglie e ombra e tempo preserva
un vasto oceano che tutto pretende

Sonetto 9

affiancata dal nero suo bastone
silenziosa la vecchia avanza lenta
trascinando i vestiti neri, attenta
si dirige al cancello di ottone

saldo sguardo in lontana altra visione
ferma il tempo che eterno ridiventa
corre veloce il ragazzo e presenta
altro vivere, altri modi d'azione

bloccata dal cancello fermo e chiuso
la mosca che ribatte il duro vetro
oscura spaccatura dall'esterno

un grido dice di tornare indietro
un grido rude nel rumore fuso
che il mondo esterno fonde con l'interno

Sonetto 10

un piccolo brandello vaga nuvola
riposare nel cielo trasparente
osservare la terra risalente
osservare la nuvola isolandola

una tenue, benevola, aerea nuvola
ricordare ogni acqua e ogni corrente
ricordare ogni mare e ogni affluente
ricordare che il tempo piano circola

e mille volte in terra e nei sensi
e mille volte in vita e nella morte
e mille volte in terra e nell'aria

tutti i frammenti diventano porte
tutti i frammenti diventano immensi
fuori dal cielo sparire nell'aria

Sonetto 11

dalla tomba del padre i fiori, piano
li controlla li accomoda sul tavolo
della cucina, accorcia poi tagliandolo
sopra i rifiuti il mazzo, arazzo arcano

cadono i gambi ed emettono un vano
suono inudito, isolato, ma piccolo
canto che mite distende benevolo
lode ed elogio, l'amore inumano

con la lattina aperta con frammenti
di consumata cera i gambi stanno
quieti, in attesa, ai nuovi amici uniti

e ogni essenza si svolge piano, vanno
lentamente a plasmare vivi eventi
mai, mai, mai prima in questo mondo uditi

Sonetto 12

soffuso mormora lo schermo, immobile
la donna dorme sul divano, gatti
di porcellana osservano distratti
il mondo umano scivolare docile

nella donna si espande piano un'esile
esistenza, percorsi, nuovi tratti
solcheranno la vita, nuovi fatti
nella donna ora nasci seme umile

piano la pendola picchia i secondi
con invisibili ingranaggi lievi
scorrendo il corso del suo divenire

e piano s'aprono gli occhi ora grevi
piano i respiri si fanno profondi
la volontà pare piano languire

Sonetto 13

la foglia attende il sole, mille fremiti
silenti vibrano alla loro voce
verde si mescola al grigio, veloce
nuvola avvolge il cielo in mille palpiti

l'aria attraverso amorosi, caldi aliti
densa di vita, densa di precoce
estate, penetra ogni poro, foce
e fonte insieme ed induce inni insoliti

e il carbonio e l'idrogeno e l'ossigeno
ogni atomo, ogni singolo e unico atomo
creato nel cuore ardente di una stella

e ogni atomo risuona piano, autonomo
canto alieno che avvolge ogni fenomeno
canto che il mondo ogni istante modella

Epilogo

ombra dipinta sul vetro dal sole
voci e parole dal vento portate
vecchie posate lasciate sui piatti
suoni di gatti nell'erba nascosti
segni composti da ruggine rossa
terra percossa da passi ritmati
corpi malati nel buio distesi
abiti appesi sul filo sospeso
sagoma e peso del frutto maturo
crepa nel muro dall'edera avvinta

Terzina 07

un bambino osserva attento fuori dal balcone
da ampi fori da cui inala piano mondo e vita
lo spicchio di esistenza che gli è dato
e la lente che il caso gli offre in scala
una donna dorme distesa al sole
il petto oscilla come erba, sospesa
tra sogno e ricordo della terra
mi muovo lentamente in attesa
che le forme si mutino in classi
e mutino in sistema ogni guerra
intanto ora sono solo passi

Terzina 09

strati, le forme di questo universo
si mutano in un'unica visione
tutto si sposa con il resto e immerso
nel mondo partorisce comprensione
i gesti di parole si ricoprono
come la pelle i vestiti
un gruppo di adolescenti scherza tra loro
e corre, una donna guarda con occhi pacati
il suo bambino che sorride
in coro gli strati
si danno ora a me in dono
visioni finalmente fatte fluide

log01

e dentro questo volto come fiumi
scorrono pianto e sorrisi
e occhi immersi nel santo fare
fiumi che universi tracciano
spazi di rughe e di grumi
e dentro questo volto come fumi
nubi si addensano in mille dispersi ricordi
versi canti che sommersi
fondono assieme del mondo i frantumi
assorbo come pietra il calore
che da queste figure in bianco e nero
emana silenzioso nella mente
inerte come specchio il tempo intero rifletto
e solerte ogni colore muto in arcobaleno
in oblio in niente

log02

rimango muto ed immagini esploro
figure, tracce di vita passata
che sono solo colori
vetrata con mille volti il cui nome ignoro
sasso su sasso quasi un tesoro fosse
accumulo in ogni giornata come uno scoglio inerzia
nell'amata casa mi chiudo
e il passato imploro
e questo corpo che fu il mio corpo
e queste mani le mie mani
queste persone occhi nei miei occhi fisso
e pure quel sorriso non si veste di senso
pare concluso quel corpo da tempo
a me, che vivo il tempo scisso

log03

come una spugna questo corpo
tanto mare con calma
anno dopo anno ha assorbito
senza averne danno
come medusa al sole si è infranto
e giorno dopo giorno il sole
santo di luce e vita
questi occhi hanno bevuto
senza alcuna sete o affanno placare
senza creare nuovo canto
e mille occhi ora dopo ora
baciato hanno questo sguardo senza guidarlo
senza dare un senso al mondo
ogni istante senza pianti
senza riti scompare
ogni istante ignora ciò che precede
e ciò che fa fecondo

log04

mi stendo a terra e con calma inizio
con calma cerco un senso
una storia che il vuoto riempia
una linea illusoria che possa unire qualunque indizio
e sotto il corpo la stanza
da ospizio si muta in essere
ed ogni sua gloria ed ogni paura
sublima in memoria concreta
mura mutate in giudizio
creatura atavica piano il torace dilata
piano il respiro espande
fin oltre il tempo passato nel mondo
io resto steso ed estinguo domande e sogni
fondo il mio corpo tenace a legno e pietra
e nel vuoto sprofondo

log05

corvo con noce nel becco
nel vuoto s'alza per farla cadere sul tetto
scende e risale di nuovo
perfetto corvo tenace alla vita devoto
quattro biglietti ricordo remoto
gialli segnali di gita in traghetto
vaghe visioni di sole ed affetto
perse nel buio ricolmo d'ignoto
pesce dipinto da mani infantili
traccia lontana di festa in famiglia
taccia scomparsa di bimbo orgoglioso
divo avvolto, vivace conchiglia
copre il mio mondo di segni senili
alzo la mente in volo viscoso

log06

come lenzuolo steso ad asciugare
lento oscillo al vento
che da quelle foto si alza
sento che la pelle è impregnata
pelle da mondare
vaghi ricordi vedo
osservare nebbia mutarsi in rami
ed in snelle linee che nere
serrano le stelle
linee che solchi scavano nel mare
ignoro quali siano le radici
e quale trama il fiato ridisegni nel mondo
quale storia nelle vene
mi muovo in queste stanze e sostegni ricerco
vivo i giorni in edifici ignoti
e in vuote e mute cantilene

log07

ecco la mano che il proprio amare piano sussurra
ed ecco la vela come metafora
via parallela scorrere
fendere cielo e mare
ecco parole mutarsi in rare fonti di tempo perduto
miscela muta di attimi
foglio che svela tracce sfocate di senso avare
schegge di vita che il grigio uniforme tagliano
lucciole in volo affamate
perse nel freddo che toglie vigore
strada non trovo che verso usate tane mi porti
ma solo un informe grumo di rondini in pazzo furore

log08

continuo muto mutare nei segni
di ciò che è e di quello che deve essere
muto mutare che imbeve momenti morti di vaghi disegni
continuo a fare di ignoti congegni
che carne e sangue che ruote e leve sospinge avanti
e continuo riceve le vane forze per nuovi sostegni
e il tempo a sorsi che brucia la mente
come la grappa consuma la gola
sorsate, senza che sete si plachi
respiro adesso e nessuna parola ricerco
espiro il passato in lente spirali
in lenti pensieri opachi

log 11

il ragno in un barattolo ben chiuso
ragno che in dono riceve di tanto in tanto
piccoli insetti che accanto a lui si posano in volo confuso
il ragno il suo corpo ha diffuso in tutto il vaso
e aspetta che il pianto da un punto piano si elevi affranto
per cancellare il nuovo intruso
dal mio respiro sgorga lento il fumo che ragnatele traccia
e si confonde con le pareti mute della stanza
entrano dal cortile come onde voci di spiriti
vite che assumo da infinita e immobile distanza

log 12

piccole schegge di memoria intorno
continuano a girare come estivi moscerini inutili
elusivi ricordi senza senso e contorno
dentro questo universo disadorno infine
il gioco finisce e passivi diventano occhi e membra
e i motivi e i desideri muoiono col giorno
ed ogni tentativo e scopo perde d'importanza
non conta il passato dimenticato oramai da tempo
non conta il presente circondato dal vuoto che nel giorno si disperde
non conta più nessun luogo e tempo

log 13

come orologio che avanti depone le sue lancette
respiro guidato da automatismi
che l'io soggiogato tengono al fare privo di ragione
le mani vibrano senza tensione
ferme come un gatto addormentato
le mani vibrano un sogno celato al mondo
un sogno che il silenzio impone
nessun pensiero attraversa la mente
il muro bianco e le sue crepe
osservo le strade che il caso ha dipinto
nessun ricordo dentro me conservo
sono un bozzolo che incosciente
dal sonno attende di essere vinto

log14

figlio del corpo, come intestino
digerisco con acidi affilati il tempo
piano logoro svuotati ricordi
piano svuoto ogni destino
come lombrichi uno all'altro
vicino senza pietà né colpa
divorati divorano i fratelli
attorcigliati i pensieri si pensano in cammino
ogni vena scorrendo si cancella
ogni respiro ciò che ha procreato distrugge
senza pianti o funerali
ad ogni scatto di ciglia
rinato ritrovo la medesima mia cella
come insetto senza zampe e ali

log15

bere e ancora bere
per cercare di soffocare la tenace assenza di risposte
e bere con urgenza per una via verso il sonno trovare
sento i suoni ovattati diventare
e ogni pensiero perde la coerenza per dire o fare
sento ogni violenza sciogliersi come un fiume dentro il mare
l'assenza di ogni senso
trasfigura in un pupazzo di pezza appoggiato al muro
muto informe senza forza
nell'incoscienza solo e rilassato ritrovarmi
entrare senza paura nel sonno
perdere infine ogni scorza

log 21

l'ampio giardino attraverso
persone vedo dormire o parlare tra loro
liete o annoiate
e senza tensione lingua oscura
e il suo canto sonoro colgo
indosso un giaccone marrone
scarpe antiche di cuoio e d'oro
giungo alla fine del prato
e nessuno vedo intorno
e le forze raduno
proseguo quindi
ed uccelli intravedo
uccelli muti con volti umani
uccelli attenti che fissano credo
la via tagliata dai passi miei vani
un bosco s'alza improvviso
mi siedo su un masso
e guardo scolare da mani e braccia
un liquido nero
e guardo nauseato il flusso
e sul masso mi attardo

log22

al limitare di un fitto bosco
osservo gli alberi quasi sfiorare il cielo
poi nell'ombra riconosco una vecchia
intenta a pettinare un gatto grigio
dentro il sottobosco buio
lo sguardo della vecchia pare cieco
mi fermo e lei lascia il gatto
poi il volto verso me volge di scatto
dice con voce sdentata
che quello che cerco è oltre il bosco
poi ride con gli occhi bianchi smarriti
e un uccello fischia un canto lugubre
incide nella terra col pettine un ruscello
e i mille dubbi col silenzio uccide
così lascio la vecchia
e dove il gatto sparire vidi
mi dirigo attratto

log23

dentro il bosco cammino
ma i piedi senza le scarpe
feriti dai rovi
sangue riversano a terra
rimedi cerco nell'erba
e frugo nei covi
frugo le tane
che furono sedi piene di vita
ma nulla che giovi trovo
il sole scomparso nel verde
nega segnali
e il mio passo si perde
prendo cespugli con forma animale come segnali
e la strada diventa mostra e storia di bestie
un maiale porta ad un gatto
ed un topo orienta verso un uccello
mi volto e casuale sembra la forma del bosco
aumenta sangue e dolore
ricerco un sentiero rosso
ma tutto si copre di nero

log 24

cammino a lungo in un bosco oscuro
vedo sui tronchi parole scolpite
quelle che non comprendo le trascuro
e cerco di riunire le capite
in un sentiero dal senso sicuro
ma logica non trovo né uscite
mi sento perso nel bosco
svuotato d'ogni possibile significato
voglio uscire da qui
voglio uscire
con una pietra le parole viste inizio a deturpare
a ferire inizio gli alberi
per creare piste di silenzio nel bosco del sentire
neanche il sole adesso mi assiste
la luce pare sgorgare da terra
e da ogni lato l'ombra mi afferra

log25

scendo veloce verso il fiume
prato secco dalla mia parte
rigoglioso dall'altra
guardo nel flusso dorato
che scorre lento e troppo silenzioso
vedo una donna a valle
sul mio lato del fiume
ferma
lascio il mio riposo e corro verso di lei
giungo presto al suo fianco
ed attendo un suo gesto
lei mi guarda e sorride
ma il sorriso gela il sangue
lei è bella e quieta
lei mi parla
e il suo volto è intriso della tristezza inquieta e concreta
che ha un fiore da poco reciso
mi dice che ogni sete si disseta in quel fiume
mi dice che qui
devo bere ogni notte e quindi bevo
bevo

log26

cammino a lungo in un deserto
e vedo una striscia d'argento all'orizzonte
verso il fiume rapido procedo
e la luna schiarisce le mie impronte nella sabbia
mi fermo e stanco
siedo sulla sponda per tergermi la fronte
osservo l'acqua scorrere
e ascolto nella notte il suono suo dissolto
un uomo appare sulla riva opposta
è vestito di pelli
e la sua bocca da pietre colorate è nascosta
mi indica e l'acqua del fiume poi tocca
quindi la mano al volto riaccosta
io delle mani faccio una brocca
e del fiume con ampi sorsi bevo le acque fresche
bevo e ancora bevo

log 31

mattina il corpo si alza
posare il caffè sul fornello e preparare la vasca
la ginnastica da fare
e la cravatta da selezionare
i pensieri alle strade da passare
ai fogli e alle cose da portare
alle persone e ai volti da incontrare
alle infinite frasi da enunciare
come un automa il corpo sbriga muto le sue faccende
osserva nel cortile la vita
che procede impegnata
beve il caffè e finisce la sottile sigaretta
ancora un minuto
fuori c'è il sole
è una bella giornata

a01

Nel nulla gli alberi annusano il mondo
rinchiusi dentro la rigida crosta
e come pietre fissate nel mare di ghiaccio
ascoltano scorrere nebbia e vita
scorre la linfa nei vasi
e scorre l'aria tra foglie e tra dita
e come rami plasmati dal vento
le mani sono inutili nel mondo
e sono frutti seccati pervasi da morte
e chiusi nella loro crosta gli occhi
il corpo sospinge nella nebbia le foglie
come il fiume cerca il mare

a02

Piccolo quadro si rivela agli occhi
piccolo quadro di padre
che vento diventa
vento che smuove la nebbia
occhi negli occhi riscoprono il mondo
e dentro al volto e la sua dura crosta
la linfa inizia a scorre nei vasi
il freddo labirinto della fronte
viene percorso con calma dagli occhi
come una goccia che scorre la crosta bruciata della terra
come vento lo sguardo ondeggia sul volto
sul mondo ignoto avvolto da una densa nebbia

a03

Quello che sono e quello che sei
dentro questo vento noi amore
uno di fronte all'altro
quello che sono il mio mondo amore
vorrei dirti
quello che occhi e mani
colgono da questo vento
quello che vive sotto alla mia crosta
e vorrei dirti amore
con parole nude come sospiri
ciò che dentro denso va come fiume
come vento freddo che taglia labbra viso e fronte
come sorrisi leggeri
i nostri occhi mutano in baci
e i baci creano il mondo

a04

dalle finestre l'aria della notte
entra a lavare le brevi parole
lava le paure e il dolore dagli occhi
tutti i pensieri che portiamo dentro
piano si sciolgono
fermi di fronte a questo istante
noi ascoltiamo il vento
e il mio corpo fuso nel tuo corpo
come il silenzio è fuso nella notte che ci avvolge
e i capelli sulla fronte
sciolti nelle mie dita tra parole e sudore d'amore
noi uno dentro l'altro
noi come lacrime negli occhi

a05

parla sorella
e dimmi ciò che il giorno ti ha dato
dimmi quello che il tuo corpo ha fatto
e quello che hai sentito dentro
è ancora giovane la nostra notte
voglio nutrirmi delle tue parole sorella
e bere la tua bella fronte
e voglio stare anche nel tuo silenzio dissetante
e anche darti il mio di giorno
con le mie magre e insicure parole
sorella voglio nutrire il tuo corpo
fino a quando ci avvolge questa notte
voglio con le mie storie entrarti dentro

a06

tu mi racconti
come dalla casa dalla tua casa
immortale silenzio
via sei stata portata in una notte
via dal destino
che per sempre il giorno tuo ha cambiato
sta immobile il mio corpo
mentre sciogli le tristi tue parole
ti ascolto stringere ambedue le mani in grembo
dentro questa fredda casa
avvolgere in coperte il lieve corpo, sorella
e stare a guardarti in silenzio
e sentire il destino che ogni giorno
ogni giorno ci porta nella notte

a07

sono solo un bambino in quieta attesa
sono solo un bambino
le tue mani come la tenera luce del giorno
avvolge mura e libri della casa
avvolgono d'amore e di silenzio
la mia mente dispersa e il nudo corpo
sono solo un bambino
che ogni gioco ha scordato
e riposa nell'attesa che giunga il sonno
ed il fondo silenzio della notte
mi prendi con le mani le tue mani di fiore
nella casa illuminata giorno dopo giorno

a08

in questa stanza
vivere il passato bevendo vino
e attraversando il gioco dei ricordi legati a questa casa
il letto, solitario ora, in attesa d'amore
e il libro che sfioro con mani sudate
tutto rifiuta il silenzio e tutto
tutto parla sottovoce di sé, dell'essere stato
il passato si regala al presente a piene mani
ed io passeggio lento in questo gioco di specchi
ed io rimango qui
in attesa che il tempo mi ritorni questa casa

a09

il nostro tempo amore
il nostro tempo quello che ci rimane
la tua voce
la voce del tuo corpo nell'attesa del risveglio
e ora quello che il passato ci ha dato
e quello che la vita in gioco ci dona
stringerlo ora nelle mani
stringerlo come un fiore
come un dono da condividere
nel nostro tempo amore
vivere con gioia il gioco che ci resta
ma dare pure voce alla tristezza
voce anche al passato e amare
senza paura anche l'attesa

a10

vedo in torno a me
solo vaghe forme di rocce e alberi
vedo a volte un dono
il mare che la nebbia ha trapassato
scaglia che vive un istante di tempo
ed ogni cosa ha perso la sua voce
come una tessera in uno oscuro gioco
mi fermo
i rami mi sembrano dita ricche d'anelli d'acqua
nell'informe nebbia
pare salire ora una voce
ogni cuore di goccia
mi offre in dono il mondo intero riflesso
ed il tempo e lo spazio e il futuro ed il passato

a11

nelle spirali e negli intarsi il mare
la conchiglia protende le sue dita perlate in nodi e canali
ed il tempo ha modellato le sue dure forme
i fragili disegni suoi
che in dono si offrono al mondo con timida voce
e dentro la conchiglia come vasi
le spire accolgono la vita e il mare, ancora
ma non è questo il suo dono più vero
stretto qui tra le sue dita di perla il vuoto
qui, nelle sue forme
il vuoto vive la sua vita e il tempo

a12

e ogni danza è unica qui
in questa nebbia
gli spazi vuoti della vita
invasi dai gesti
si ricoprono di forme
di storia e ricordi
come al mare il bimbo plasma
con le molli dita la molle sabbia
comprendere il dono
il dono, il gioco che
sotto la crosta di morte
l'esistenza e la sua nebbia ci ha concesso
capire
con le dita distruggere il castello
in nuovi vasi rimettere la sabbia
e con il mare di fronte
creare ancora nuove forme

b01

la nebbia avvolge con il suo abbraccio il mondo
la nebbia scorre piano
sulla crosta rigida della terra
e come un mare di sonno bagna la città
la nebbia penetra nelle vene
dentro i vasi ghiacciati di fibrose morte dita
ed un sottile sibilo di vento
con piccole onde bianche
spinge il mondo avanti
e i rami vibrano
pervasi dal silenzioso suono
e nella crosta assorbono la vita della nebbia
come la pioggia è raccolta dal mare

b02

tra labbra e naso e il volto
tra mento e occhi lo sguardo corre svelto
come un vento che inizia piano a sciogliere ogni nebbia
e sorge un nuovo spazio
un nuovo mondo che pulsa la sua vita
e che la crosta del corpo smuove
e che anima i suoi vasi
e questo quadro che si offre di fronte
quadro di padre
lega fiato ed occhi
ogni radice ogni ramo
ogni crosta legnosa
inizia ad ascoltare il vento e a suonare il suo canto
in questo mondo nuovo
sbocciano fiori dalla nebbia

b03

parlare e poi parlare
noi qui dentro mille parole
noi qui uno di fronte all'altro
noi cuscini dentro un mondo salotto
a credere di parlare occhi negli occhi fiato nel fiato
noi vento che non incrina la nostra aspra crosta
continuare poi a muovere parole con voce chiara
ma sentendo dentro confondersi ogni cosa
infine invento comprensione e risposte
con la fronte abbassata con il corpo fermo e gli occhi chiusi
sento morire dentro il mondo

b04

qui in queste stanze
mentre nella notte sfumano le ore
qui nelle parole urlate senza sosta
mentre gli occhi guardano madre padre e figlio
dentro la follia quotidiana
qui di fronte al rumore che sferza come il vento
cerco di rimanere quieto
e il corpo freme come falena nella notte
un mondo di pilastri uno di fronte all'altro
non uniti da parole non da scopo o da senso
fisso, dentro la carne martoriata, orecchi ed occhi

0b5

dentro il letto sudato
vedo il giorno morire nelle luci accese
il corpo si alza e sfiora le stanze mute
dentro verrà ancora per spingere la notte nella mia mente
dentro acqua e parole e pensieri escono dalla mia fronte
dentro ogni cosa si spezza in silenzio
libri e pareti giorno dopo giorno
mutano in specchi in memoria in parole
rimango affondo respiro
ed il corpo infine accetta l'infinita notte
la serpe accetta che mi vive dentro

b06

stanca la mente chiusa nella casa
spento da alcool e fumo nel silenzio cerco rifugio
pervasa la notte da contorte manovre
denso il giorno di pensieri sbagliati
sento il corpo non sopportare altre vane parole
e quindi fare sesso
le mie mani avide e sorde
dentro questa casa di carne
sesso rinchiuso nel corpo
pelli striscianti nel triste silenzio di se stessi
con l'essere del giorno
scordare sé nel sesso della notte

b07

come ragni affamati dall'attesa
restiamo fermi mani nelle mani
nella rete che giorno dopo giorno abbiamo steso
rinchiudersi in casa e immaginare che questo silenzio
non si depositi sul mio e il tuo corpo
possiamo credere che questo gioco non sia finito
possiamo in attesa che la vita migliori
nel silenzio e nelle urla nasconderci
ma mani ed occhi sono coltelli
ma la casa ormai è cella
in cui vivere ogni giorno

b08

il volto sorridente ogni passato scorda
e le sue parole come un gioco malsano
colano invadendo casa e orecchi
ed io rimango qui in attesa a sorridere falso
con le mani sudate e chiuse come il mio silenzio
e lei parla di parti la sua voce stridula
parla del nostro passato comune
accarezzando con le mani
il frutto del suo vuoto
il nuovo gioco di madre
l'essere ora in dolce attesa
per essere qualcosa
madre e casa

b09

ascolto le parole fluire il tempo scivola lento
mentre la sua voce cerca con calma
la frase che attesa a lungo possa svelare il passato
sento la madre raccontare il gioco della vita
guardandosi le mani
e ascolto uscire il suo più vero dono
ascolto quello che è stato
ed il tempo che le colpe ha accumulato
in un gioco a cui non ci si può negare
voce non sudare i pensieri
ed il passato mio e suo
rivive nella nostra attesa

b10

il mondo vive la sua vita
e forme, forme vibranti
senza tregua in dono si offrono
qui ora dopo aver passato invano ore nel mondo
trovo il tempo per questo gatto al sole
per la voce che esce dalla finestra per il gioco
fermo come una pietra tra le dita stringo il mio volto e piango
vedo forme nascere dalle lacrime
e la voce loro dire bassezze e paure
il dono accetto accetto ogni cosa
ed il tempo fonde futuro presente e passato

b11

come scintille d'acqua dentro un mare di fuoco
i ricordi escono da dita e occhi
la danza crea lo spazio e il tempo
la danza cristallizza in mille forme
come brina su mente e mondo
un dono che tutto fa vivo con la sua voce
raccolgo gemme in colorati vasi di cristallo
passeggio accanto al mare di forme create
prendo come dono quello che nasce piano dalle dita
in mille fragili e magiche forme
tutto svanisce ora, piano, nel tempo

b12

ogni danza è unica qui
in questa nebbia che accoglie gesti e vita
nei suoi vasi di storie e fatti
tratteggio le forme del mondo
ogni alito ogni onda del mare
e scopro geometrie che mani e dita tracciano
segni che si danno in dono
e cancellare impedire che in crosta l'essere muti
e andare nella nebbia di nuovo senza timore
e l'udita storia dimenticare
essere invasi di nuovo dalla danza dal mio mare
che crea di nuovo tutte le mie forme

c03

il sole brilla fuori ed io qui
dentro scalette e schemi
il futuro di fronte al computer disegno
inscrivo il mondo in griglie dettagliate
e dentro agli occhi della ragione ciò che sarà invento
e ciò che è stato spoglio da ogni crosta
con piani e date con mille parole pianifico il futuro
e chiuso dentro la stanza guardo la pianta dal vento scossa
e le foglie strappate di fronte al mio sguardo stupito
qui con gli occhi muti osservare le cose del mondo

c04

muoversi e vivere
mentre la notte si appresta a scendere sulle parole
sul gatto che cammina sui neri occhi dell'uomo
sulla donna che entra dentro il portone
sul volto che di fronte a me
si lagna a voce alta del vento
ed io rimango fermo con il corpo
come un faro sospeso nella notte
la vita della costa arde di fronte
alla mia luce colma di parole
e continuo a osservare
chiuso dentro la mia isola
sbarrando mente ed occhi

c05

ancora e ancora giorno dopo giorno
vivere e respirare e essere corpo
ancora e ancora uscire e entrare
dentro il sonno e i sogni notte dopo notte
ancora e ancora versare parole vuote
nel vuoto trovato di fronte
e passo dopo passo dentro il silenzio della mente
che solca il caos del giorno
e passo dopo passo con parole vomitate
con gesti e atti del corpo
e passo dopo passo nella notte pulsante fuori
e congelata dentro

c06

e sono il sole e bacio la mia casa
e sono il sole e con il mio silenzio bacio ogni cosa
stelle nella notte del cervello i pensieri
sono il giorno che fa sbocciare i fiori
ed il mio corpo è terra fertile, sangue e parole
e sono di cristallo le mie mani
puro cristallo protetto da casa fatata
dalle mura del mio corpo
le mie fragili mani e il silenzio del fare porto al volto
e muto in giorno solare il buio tetro della notte

c07

crescere camminare nell'attesa che idee più pure
mi bagnino mani e mente
crescere solcare il giorno lontano dal calore della casa
camminare nel freddo e nel silenzio di queste strade
di questo mio corpo
vivo rinchiuso in uno strano gioco che non conosco
vivo nell'attesa che il mondo infine cada nel silenzio
ma intanto con il corpo con le mani dense e porose
ospito nella casa del cervello i frammenti del mio giorno

c08

numero pari o dispari
il passato la donna che viveva qui il suo gioco
le sue sottili tracce in questa casa
osservo con stupore
qui l'attesa che il tempo chiuda corpo ed occhi e mani
qui malattia e sofferenza e silenzio
sono un salto mi dico a bassa voce
con un numero dispari
il passato chiudere le percorse scale
mani fredde sulla finestra
essere in gioco nudi
una donna e i suoi panni in attesa
il santo fare suo mi porta a casa

c09

in stretti circoli attraverso il tempo
e balbettante sento la mia voce
con nomi e fatti riempire l'attesa
in questa casa di vivo passato e di morto presente
metto in gioco il corpo nudo e le mie nude mani
ogni frammento mi regala un dono
ogni memoria si stacca dal tempo e in animale muta
il loro gioco sul pavimento guardo e la mia voce si placa
gioca libero il passato libero dalla mente e da ogni attesa

c10

qui rinchiuso con forza
nelle forme della mia vita
qui mutare in dono ogni secondo
di ogni mio passato
come un bambino occupo mente e tempo
lanciando cose a terra
dando voce ai sogni
dando senso ad ogni gioco
poi frugo nella vita con le dita
frugo nel nulla e dentro
nell'informe matassa delle scelte
la mia voce si spegne infine
mi fermo ed è un dono ogni attimo
così scrivo e nel tempo ritorno
scrivo il futuro ed il passato

Prologo

Poesia che ho scritto ma poi si è cancellata

una volta che non mi guardavi e io invece la tua
nuca perfetta e dietro cose tipo il mare o pianeti;
una cosa tua che ho aperto in bocca e ho pensato
questo momento resterà per sempre e l'ho richiusa
mordendo quello che c'era; tu che mi parli e non
mi vedi davvero e ti bruciano tutti gli occhi; io
che ti penso così - distrattamente - mentre lascio
tutto quello che sono stato, tutto quello che sarò

Prima sezione: “Poesie occluse”[2111]

#uno

#uno

mi sono nascosto ai tuoi occhi | ma se mi tocchi ti sento | la tua voce | il tuo tocco | il tuo odore | anche nel cuore della notte, se precipiti mi trovi che sto precipitando | se tendi le mani verso di me, troverai | troverai [] le mie, dritte come antenne a captare il suono irreale delle tue.

#due

#due

questa mia parola che nascondo | questo mio dire che non dico questa cosa che senti | senti, [] la vedi | vedi [] è mia e tua, sono io che ti parlo e non ti vedo | vedo [] e tu non me: siamo stati allacciati così tanto che questo spazio infinito ci sembra nero | nero [] e vuoto e non ci riconosciamo per quello che siamo: roba che splende | splende [] per luce riflessa: io da te | >> | te da me

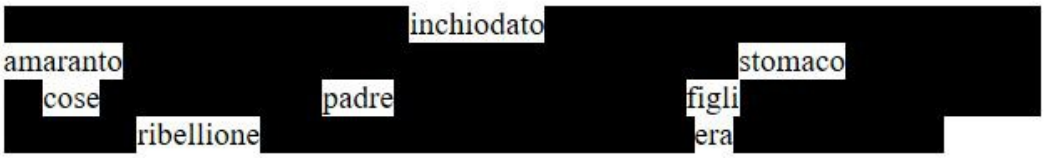
[2111] La barra "|" corrisponde al rettangolo nero. Le parentesi quadre "[]" segnalano che la parola a esse seguenti costituisce l'ultima del frammento testuale scoperto in precedenza e la prima di quello scoperto successivamente: la parola appare dunque una sola volta all'interno della poesia ma, procedendo a una lettura lineare, appare ripetuta.

#tre

#tre

ho nascosto | nascosto [] le mie parole per te le mie idee | idee [] su di te sulla tua forma e sulla mia; | ho fatto viso a gioco e ne sono uscito a pezzi / pezzi, [] direi uno, senza senso | senso: [] né buono né cattivo: questo mio mutismo | mutismo [] delle idee non era paura o pazienza: | era che non sono niente | niente di più di quello che si vede dall'esterno, una forma | forma [] chiusa che contiene organi bagnati di te

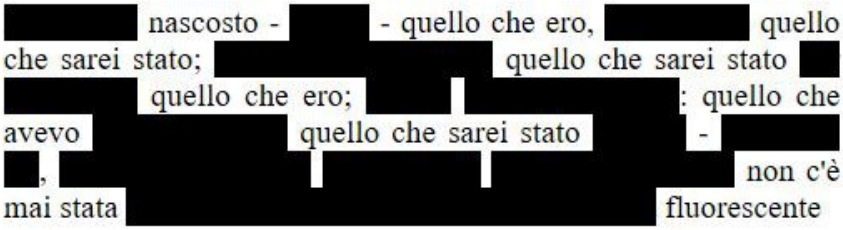
#quattro



#quattro

a volte mi trovo come ora, inchiodato | inchiodato [] su questa sedia da ufficio soffice, amaranto | amaranto, [] che cede al peso della mia schiena e del mio stomaco | stomaco [] fresco e pieno di cose | cose così: | un sacco padre | padre che contiene sacchi figli [] | figli; [] e non posso provare empatia o ribellione | ribellione [] finché non sia terminata la rozza era | era [] della digestione

#cinque



#cinque

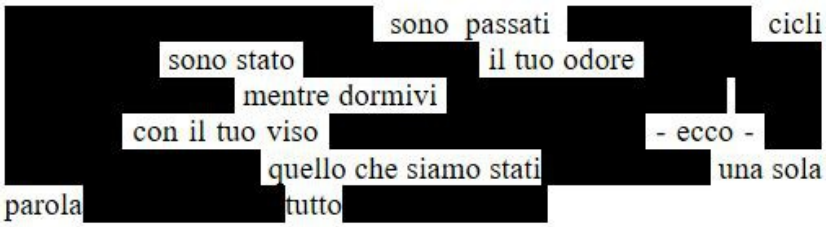
ho sempre nascosto - | amore – quello che ero, | pensando a quello che sarei stato; e non sono mai stato quello che sarei stato | per mantenere quello che ero; adesso non sono niente: quello che avevo | l'ho cancellato, quello che sarei stato | non c'è | tu non ci sei, | sei come la luna di | spazio 1999 | che si accorge che non c'è mai stata | la terra – e se ne va, riscoprendosi pianeta fluorescente

#sei

#sei

la | cosa | più | nascosta | è | quello | che | provo - | fa | ridere | se | ci | pensi - | perché | quando | la | cosa | che | sono | si | fa | cosa | detta, | allora - | - amore - | non | sono | sicuro | che | quel | suono | scritto | sia | ancora | io; | quando | quello | che | provo | diventa | una | articolazione | della | tua | bocca | che | lo | ripete, | ecco, | mi | accorgo | che | non | sono | io | quello | che | dici - | anche | ora | mentre | tocchi | ogni | mia | singola | parola, | quello | che | vedi | non | è | quello | che | sono, | quello | che | senti | non | è | il | canto | che | fanno | i | miei | organi | interni

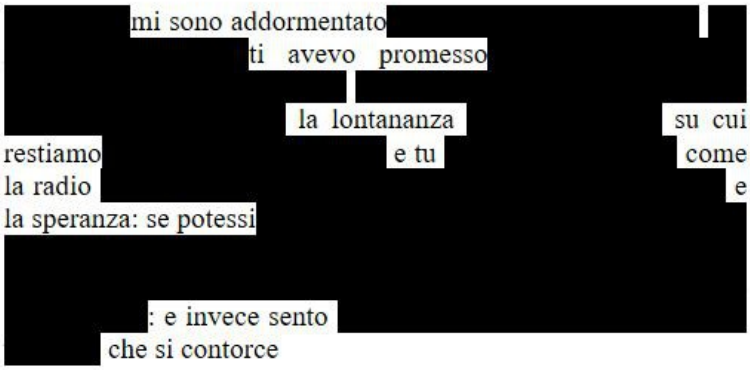
#sette



#sette

da quando ti ho conosciuta sono passati | non so quanti cicli | quante volte sono stato | lì ad ascoltare il tuo odore | addormentarsi quanto a guardarti mentre dormivi | e immaginarmi chi eri | in quel momento con il tuo viso | come non l'hai visto mai - ecco - | tutto questo incanto che è quello che siamo stati | - di' soltanto una sola parola |, mi hai detto, e tutto | sarà strangolato

#otto



come vedi mi sono addormentato | ancora in questa posizione | che non cambia mai: ti avevo promesso | alzate e traversate continentali | attraverso il cielo | fino | alle parti più vicine | alla sfera delle stelle | che scortica la lontananza | la lontananza [] del pianeta terra su cui restiamo | su cui restiamo [] – bestia | bestia – e tu | e tu [] mi sei stata a sentire come la radio | come la radio [] quando | – in auto – | un viaggio di cui non sai la fine e la speranza: se potessi | la speranza: se potessi [] ancora una volta | svegliarmi | sentirmi | avere coscienza | di quel gesto | di quella parola | di quel momento in cui | quella ambientazione nella quale | quella mano con cui | quella cosa che ora: e invece sento | : e invece sento [] l'odore della pioggia | il vetro spento | una città che si contorce

#nove

#nove

immagina | una pellicola | tra di noi | di larghezza zero | altezza zero | profondità zero | che dividesse | ogni cosa | del dove siamo | in due parti uguali | e distinte | che celassero a te le cose mie | e le tue alle mie | pur essendo noi lì irrimediabilmente vicini | nello stesso tempo | e | nello stesso posto — pensa alla meraviglia della cosa — | eppure | per quanto le mie | e le tue | braccia | si tendessero in direzione contraria ed ostinata | mai | si potessero toccare | per questa pellicola trasparente e incolore | che isola | il mio odore | il tuo sorriso | la mia sofferenza | il caldo del nostro sangue | che pompa dalle profondità dei nostri addomi tutti gli stati facebook | che abbiamo toccato | assieme: | adesso ben confezionate in domopack | e conservate in tupperware | oltre ogni data di scadenza: | inconsumabili | incommestibili

#dieci

#dieci

ogni cosa che tocco è persa | persa [] per sempre | la tua voce | la tua anima | il tuo odore | la tocco e non ne rimane niente | solo resto io | , davanti a te che non ci sei.

Seconda sezione: “Poesie temporali” o “gelsomini notturni”[2112]

gelsomino_notturno#1

[giorno]

questa cosa che non ti dico è nascosta
dai raggi che il tuo monitor fa brillare
questa cosa non la vedi alla luce del sole
me la tengo tutta dentro a macerare

[notte]

ma in questa notte che non vedo e che non
vedi nemmeno tu - amore - mi si apre tutta
quella che sei stata e non lo sai, quello
che sono e che non ci riesco: vedi rutta

fuori la pianta carnivora della nostra cecità
i nostri migliori intestini tutta la bellezza
dei ventricoli che abbiamo allacciato anni fa
quando ti ho preso la mano - tu la mia - ed è nata

gelsomino_notturno#2

[giorno]

Certo non ti aspetti di vedermi aprire la bocca
vuotando fuori tutto quello che c'è dentro tirando
la lingua come una stella filante: eppure ecco
sono anche questo: la collana dei miei organi inferni

[notte]

che si aggrappano alle cose che ci siamo detti se
grete: una volta una mia mano si è alzata verso la
tua spalla l'ha presa di te che camminavi l'ha spinta
con forza uguale e contraria al tuo moto di te che

hai frenato ti sei arrestata contro il dolce muro
in cemento armato mentre la mia mano ti teneva
schiacciata come un insetto supremo: ecco ti ho detto
una cosa piccola e feroce che mi usciva dall'addome

qualcosa che inizia con "amore" e finisce col tuo nome

[2112] Le indicazioni "[giorno] e [notte] sono state aggiunte da chi scrive.

gelsomino_notturno#3

[giorno]

forse ti farà strano che ti scrivo questa cosa
"facendo conto di sillabe e accenti" scrivevo
su quella poesia che non ti ho mai mandato quella
senza nome che non ho nemmeno salvato dico

[notte]

la prima quartina di questa poesia era un errore
una cosa che ho scritto per coprire il resto che
qua sotto sta come la cenere bagnata come dire
che ti ho amata - te cosa incostante - che sei
e non sei stata, nel senso non sei ora quella
che ho toccata quella notte in quel momento
della nostra vita in cui l'abbiamo segnata
la mia e la tua: quella pelle si è seccata in fila
menti sfilacciata e ne è venuta fuori una forma
nuova che è quello che sei ora e che non eri quando:
eppure questa cosa che sei io la riamo di nuovo solo
che nemmeno io sono quello che ero e non più quello
che sarei dovuto essere per stare qua oggi vicino a te:
quindi adesso così abbracciati notturni da ore
siamo due estranei che si limonerebbero solo per l'odore

gelsomino_notturno#4

[giorno]

se di notte io ti cerco con dita
tra le crepe del tuo corpo muraglia
tu mi senti col tuo roco respiro
che non dico e mi arrocco in silenzio

[notte]

questa notte che mi vedi nel niente
con le dita spezzate e protese
ti rivolti come fosse la terra
mescolata tra coperte e cuscini

con la mano io graffio la parte
più esterna del tuo soffio notturno
e ci infilo una voce segreta

che non dice più niente di vero
c'è un odore di quello che siamo
stati siamesi che suturano pelli

gelsomino_notturno#5

[giorno]

questa mia divisione per zero amore
questo mio errore di sintassi che viene
fuori nei log notturni sono io che conto
le sillabe cadere per sembrarti sincero

[notte]

a verità amore è invisibile all'occhio
è pensare di averti reciso l'anfratto
in cui sedevano i tuoi sieri nervosi
a rimirare le stelle della tua volta oculare

la verità amore è che non credo nei versi
che mi sento tradito dalla mia stessa ipotassi
che manda fingimento e bellezza per

la verità è che non riesco nemmeno a stare
male per aver creduto alla dolcezza
di una rima sparata e mezza altezza

gelsomino_notturno#6

[giorno]

se in questa condizione in cui mi trovo
ti dico che andrà bene io non credo
che la benedizione che ci tocchi
sia metterti la mano sopra gli occhi

[notte]

di notte nascono gli incubi migliori
riducono le cose a formaldeide
mi leccano le parti più bagnate
la mano che ti ho messo sopra gli occhi

la mano che ti ho messo sopra gli occhi
non vuole più nasconderti la cosa
che gli incubi sono sogni messi in prosa

la mano che ti ho messo sopra gli occhi
voleva solo farsi ancora amare
scaldando la pupilla tua oculare

[giorno]

quindi ti scrivo che sto morendo
navicelle due, energia venti per cento
ti dico che il mondo sta finendo
stando attento a dove cade l'accento

[notte]

sono qua fuori casa che cucio
le sterpaglie che tengo nel cuore
sono in studio amore che brucio
i bolli andati del ciclomotore

ho imparato con il tempo a smorzare
gli scatti a fuggire le occasioni prossime
del peccato a evitare il tuo cono gelato

ho sentito in faccia qualcosa
che mi tocca ho aperto gli occhi
e me lo sono trovato in bocca

[giorno]

di notte nello stadio esce una luce
fantastica gialla calda accesa tutta
la notte la mostro a mia figlia le dico
stanno cambiando lo stadio lo vogliono

[notte]

fare diventare di luna lei ci crede mi
dice cose che si inventa per riempire
le cose non sa: quello che sta con me
si chiama alberto da quindici anni lo

vedo e la sua faccia ancora nasconde
quello che pensa davvero: eppure:
lo sento nella stanza vicina che ride
assieme ad un altro: è sincero, gli si

rompe la voce: ride fino al limite perché
l'umanità è orribile: e lui con lei:
poi viene da me e mi dice cose con i
miei stessi occhi, cortesi, gialli, in

telligenti: tale è la natura dell'uomo
rettile che finisce per somigliare alla
luce che gli brilla attorno: per questo
l'autorità comunale ha messo pezzi di luna

nel centro del campo sportivo di marassi
perché l'erba s'impressioni e continui
a fare erba marziana, docile, infinita
dico, piccola, e lei guarda la magia

gelsomino_notturno#9

[giorno]

in questa notte dove ci svegliamo
giriamo per la casa come morti
scopriamo gli insetti notturni

[notte]

stupiti di vederci alieni nella stessa
condizione loro - muoviamo le nostre
zampe, antenne, ci arrampichiamo

accendiamo una sigaretta, guardiamo
il mondo passare su internet alla luce
elettrica e buia della lampadina

barcolliamo di lucidità, crolliamo
in piedi: mutanti non prendiamo forma
ma si irrigidisce il corpo le cose

che siamo stati quelle che non saremo
mai: sento la tua elettricità che mi
brucia gli schermi di difesa e vedo

la mia che ti attraversa e ti consuma
polarizzato non sento se mi attrai
se mi respingi se mi annienti: solo

l'odore acre della frizione tirata
nel momento infinito della rotazione

[giorno]

{quindi noi siamo; noi siamo stati; noi saremo; non non siamo più
quindi abbiamo avuto; siamo stati in questo tempo (adesso);
quindi adesso è una cosa.iniziata quando il mio.labbro ha sentito
il tuo.labbro e ne è rimasto ferito}

[notte]

in questo tempo (quando) {quindi quando sono tutte le volte che;
quella volta che; avendoti preso in modo che; quindi quando è quando
più quella volta in cui;
se quando è quella volta in cui ti si ruppe la bocca allora
{ritorna quando}

finché quando siamo io e te qua a non vedere a non sentire allora
quando è uguale a io e te qua, ora, a guardare oltre al codice}
questo oggetto mio (me stesso) {sono io in questo tempo (vero)
quindi un labbro che ho spaccato contro mille scalini dandoti
la mano per cadere assieme a me}

questo oggetto tuo (te stessa) {vedi è una cosa formalizzata
le tue labbra che tra le tante cose del mondo in questo tempo ()
afferrano per le braccia le mie e le tengono dure e ferme}
questo oggetto cosa (se stesso) {è in questo tempo (in questo
tempo(in questo tempo(mio && tuo)) questa errata corrige questa
cosa da debuggare questo nostro processo che sembra muto ma
guarda quanto è verboso di rose cose nel mio & tuo log di sistema}

quindi ora inizia; quindi ora è il mio turno di fare la scema

Terza sezione: “Poesie cangianti”[2113]

uno

questo verso che ho scritto e che [cambia / rimane]
di volta in volta ti bacia e [permane / ricambia]
il bacio tuo sul mio: potranno scollarsi le tue labbra
dalle mie ma resterà [per sempre / ancora per oggi] la [pelle / pellicola]
con cui ci siano bruciati gli odori e la temperatura
è stata questa la nostra [bravura / avventura]: sentirci male
e far partire lo strappo quando [il sapore / l'amore] era troppo.

due

[quindi / ecco]: fare finta di non]sapere / vedere] le cose
di non sentire che non ti sento]più / bene]
quindi [aprire / chiudere] e [chiudere / aprire] le [cose / rose],]vedere / cercare]
dentro le [cose / rose] altre [rose / rose] che [non mutano mai / cambiano sempre]

le cose che ci sono sempre state, quindi [cerca / prova]
re di [prendere / cambiare] le cose – ecco che la cosa presa
in [mano / bocca] eredita il male da ogni cosa in cui è [tratte / conte]
nuta e ogni contenitore eredita [il male / l'odore] da quello
sono [sfinito / ancora vivo] – da quello in cui è [contenuto / generato]: e [il primo / - ascoltami -]
il contenitore primo sono io – amore – che [propago / scarico]
il male ad ogni [cosa / pezzo] che mi genero dentro e fuori
fino a quella [cosa / rosa] che tengo in mano che è [ammalata / finita]
e mi dice parole [dolorose] che non [posso / possono] cambiare [in nessun oggetto]

[2113] Le parentesi quadre e gli slash ("/") sono stati aggiunti da chi scrive per segnalare le coppie di parole alternative.

se ci pensi [amore / davvero] a quello che [vedi / sei] adesso
che non ti riesco a dire con una [parola / voce] [ferma / sola]
una [forma / cosa] sola che sei ora tutta accesa sopra
al [divano / cuore] che guardi nel vuoto quella [cosa / rosa] che

quella [cosa / rosa] che guardi sei tu che ti [alzi / sollevi]
accendi le luci delle stanze [muovi / sfondi] i mobili
sali sopra le sedie [raggiungi / irradi] [vette / sfere] celesti
amore io sono qua [appoggiato / incollato] allo stipite della

sono qua appoggiato allo stipite che [ti guardo / spero]
sul [divano / colon] crollata che ti vedi in piedi che
adesso [apri / sbatti] e [sbatti / apri] le [porte / forme] di questa casa
e io sono[te / me], qua [sulla / nella] [porta / bocca] che ti spia mentre

sento la [voce / storia] di david bowie che si [spegne / scioglie] lenta
sento tutta la distanza tra lo stipite dove sono
il tuo [fegato / divano], la tua [forma / sosia] che ora salta [sui muri / soffitti]
stacca [gli intonaci / la pelle] [dai quadri / dagli occhi] come faresti con i [miei / tuoi] organi
[2114][interni

[2114] Questa parentesi quadra, solo aperta, è presente nell'originale.

dei cinesi [anche / ormai] la roba dura per sempre
immobile qua penso solo a [morire / sparire]
se — ci credi — [esistesse / inventassero] [qualcosa / una rosa]
una [cosa / casa] in cui noi due [viviamo / finiamo] in eterno

[cosa / come] faremmo io e te [abbracciati / da soli] in eterno
se dopo [trecento / mille] o [duemila / diecimila] anni stellari
noi ci [lasciassimo / baciassimo] [stremati / svuotati] da questa potenza
[morire / succhiarci] ogni [giorno / ora] per l'eterno rimasto

meglio allora soffrire qua in terra
lontano dagli dei dell' [intelligenza / intelletto]
[consumati / scarificati] [entro la data impressa in scadenza / grammo per grammo, etto per etto]

[2115][[preferibilmente]

[2115] Nell'originale è presente solo una parentesi quadra aperta.

cinque

[la senti / è stata] [questa luce cangiante / una cosa vorticosa] [stare qua / fermarci] in questo [tempo / posto]
[a pensare / ad aspettare] che mi [arrivasse / succedesse] una cosa che sarebbe stata
[il miracolo / la bellezza] della mia [voce / mano] che stringe la tua e poi quella
del cielo: [invece / poi] – avrai letto i giornali – è stata questa [pioggia / voce]
che – [vedi / ecco] – cade [a caso / implacabile] senza fare niente dove tocca e senza
lasciare nessun altro segno che la rescissione del contratto
la fine [della speranza / del nuovo giorno] e una luce più vecchia e [molle / spenta]
(e anche se *rilanci i versi* – vedi – poco cambia se non il senso)

sei

[potevo / volevo] [scriverti / cantarti] [cose / rose] azzurre o amazzoni
[usare / cambiare] le [lampadine / luci] verdi che parlano francese
[comprarti / disegnare] il [globo tondo / mappamondo] del tuo [anulare sinistro / neo primordiale]
e un [peluche / robotto] a forma di [tritone / medusa] [repellente / abissale]

ricostruire [paperopoli / topolinia] [in scala uno a uno / con le giovani leprotte]
fare un riciclo intelligente della [gente / voce]
che ci [ama / cerca] e non ci ama e poi portarti
a [mangiare / vedere] l'anguilla [tucano / tulipano] che [spaventa / infesta]

[tua / nostra] figlia: ma di tutta questa [roba / fiction] ora non
ce ne [gustiamo / facciamo] niente è come una [festa / giostra]
a cui hanno [tolto / rimosso] il cuore e i [ragazzini / sospiri]

[ecco / rivela] il suo [addome / ventre] vuoto di [ruote / incastri]
[inerti / coi denti]: da qualche parte [andava messo / rabboccheremo] l'olio
il propellente: le nostre mani unite

(che *se le tocchi* non fanno nemmeno un [grido / verso] [rimato / vero])

sette

questa [gioia / fatica] di questa [rosa / cosa] che [coltiviamo / facciamo]
questa [pietra / carezza] che abbiamo [riconosciuto / rinominato] [angolare / spettacolare]
[questa paura / la sovrastruttura] che ci è entrata dentro [all'intonaco / alle ossa]
[questa rovina / questo crollo] che abbiamo cercato di [riconoscere / contenere]

[queste immagini / questi file jpeg] che abbiamo [passato / tramandato]
di [hard disk / microprocessore] in [esse-esse-dì / microprocessore]
questa mia [voce / poesia] che ti avevo [scritto / copiato] in txt
sopra quel [disco / floppy] che poi avevo [colorato / decorato]

questa lampada che ci illude che le ombre
siano solo una fantasia della luce

questi [segni / versi] che *se li cambi* [ruota / vibra]
la [rosa / forma] del tuo sorriso, la terra rivoltata, quel labbro
che — spalancato — sgorgò tutto il [sangue / rosso] dell'avvenire

otto

[variabili verso 1]

vorrei essere - dico - una pietra
vorrei essere oggi una pietra
vorrei essere adesso una cosa
vorrei essere adesso una pietra
vorrei essere una rima di pietra

[variabili verso 2]

però fatta di pezzi di carne
tutta rotta in pietre segmento
tutta piena di forme rotonde
tutta mossa da schegge vettori
con la carne al posto del cuore

[variabili verso 3]

che non porta e non viene da niente
tutta piena di pezzi di carta
che non sente la tua voce cambiare
che non prova e non manda dolore
che si chiude e si apre nel vuoto

[variabili verso 4]

il tuo collo è un budello gentile
nel tuo collo ho nascosto la forma
una pietra incarnata nel collo
che non riesci a toccare col dito
così simile al tuo collo di vetro

nove

[variabili verso 1]

tu hai l'incubo più grande
tu hai l'incubo più grosso
il tuo incubo arriva di giorno
tutto il peso delle cose
tu hai l'incubo più bello
il tuo incubo odora di bestia
ogni cosa la vedi scomposta
lui rovina ogni parte del bello
il tuo incubo rovina per terra

[variabili verso 2]

io questo incubo minore
io ho il figlio che mi morde
io ho l'incubo più piccolo
io ho l'incubo personale
il mio incubo è soffice al tatto
il mio incubo mi chiede la password
lui mi scarica il sangue nel collo
lui mi ferma le mani sul collo
il mio incubo è molto geloso

[variabili verso 3]

—vedi — eredita i valori dal padre
è un incubo a mezza mandata
si divide in incubi figli
mi sigilla le orecchie di carta
mi ripete il vuoto in eterno
si nidifica dentro l'affresco
lui mi parla in tutte le lingue
mi divora le parti migliori
ha rimosso il tuo peso sul mio

[variabili verso 4]

e di notte tu lo vedi che entra
tra le stanze della casa squaderna
chiude e apre la porta di casa
se mi alzo è in cucina che fuma
non mi guarda e apre i cassetti
se lo senti tutto appare diverso
è uno stronzo che ci succhia la fica
mi cancella tutti i versi migliori
è in tinello che aspetta la notte

dieci

[variabili verso 1]

tu non sai quante parti ha il tuo corpo
se ci infili dei pezzi di corpo
tutti posti che vedi nel corpo
quello rosa che pensavi perduto
ho trovato un posto mio interno
diciamo tipo le ampolle
io mi cibo di parti di corpo
il mio mondo è come il mio corpo
il mio mondo ha flussi di cose
di quel suono mi nutro d'inverno

[variabili verso 2]

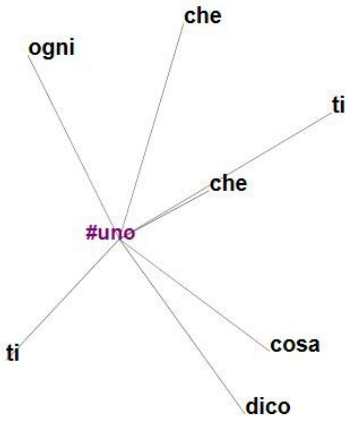
il tuo corpo ha come parti infinite
puoi fermare l'afflusso lampone
hanno un nome di chi l'ha studiato
era invece tra carne e carogna
dove basta un niente e si sboccano
ma con l'ingresso tutto serrato
del mio corpo che manda carnale
ha posti in cui non sono mai stato
ammucchiati sotto giorni di pioggia
quando butto il mio corpo nel mucchio

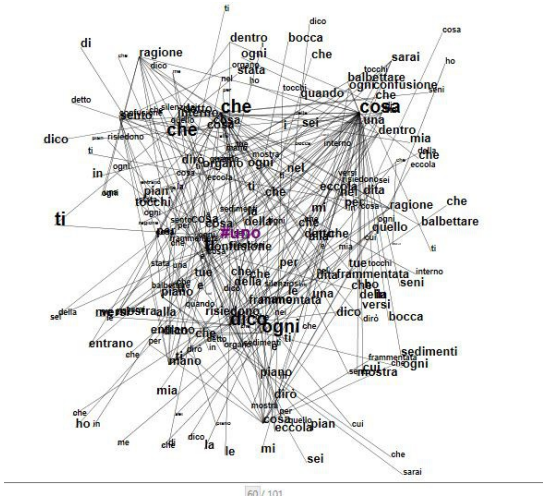
[variabili verso 3]

hai dei pezzi di parti di corpo
in quel modo il tuo corpo squaderna
hanno scritto un wiki creativo
lì continua il suo germoglio cortese
centinaia di come si chiamano
dentro scorre un liquido lampo
quando assaggio il liquido lampo
di cui provo un grande ricordo
dopo mesi di pioggia sottile
sento il liquido che mi entra da dentro

[variabili verso 4]

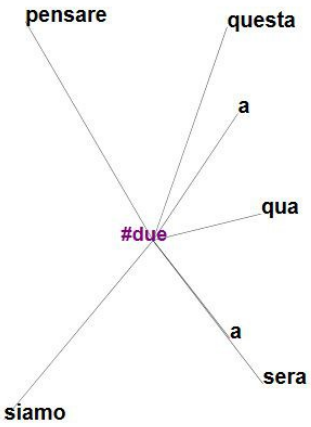
dove sotto ci scorre il lampone
il tuo alito diventa arancione
dove trovi la mappa dei posti
di peluria color zafferano
quelle cose di vetro sottile
con un gusto che quando l'assaggio
io capisco l'odore del mondo
ha un odore come di cosa
quella roba manda il suo suono
sento che non sono quello di prima

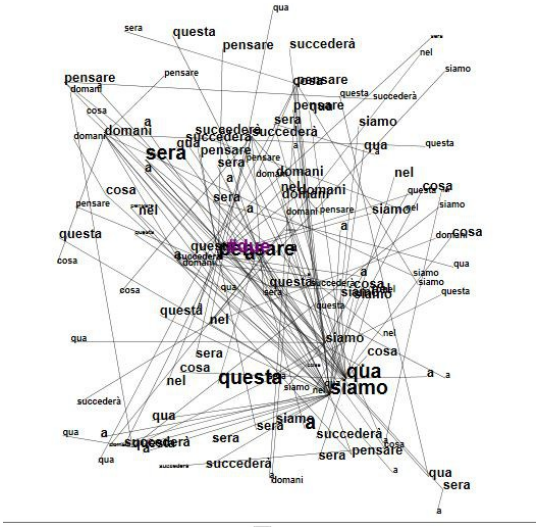




#uno

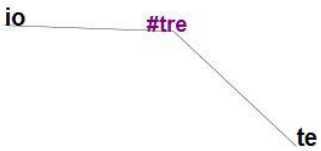
ogni cosa che ti dico che ti ho detto
che ti dirò dico eccola frammentata
una cosa per ogni cosa che tocchi
e mostra la confusione mia nel balbettare versi
quando sento le dita tue della mano della ragione
che mi entrano pian piano dentro alla bocca
nei seni in ogni organo interno
in cui risiedono silenziosi i sedimenti
di quello che sei stata per me che sei che sarai

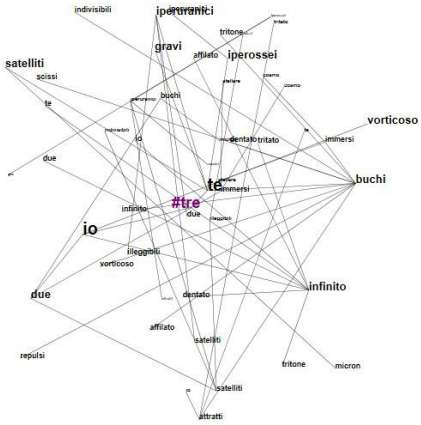




#due

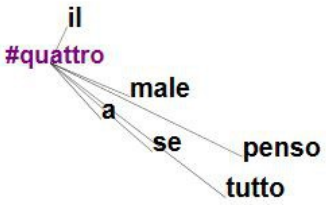
siamo qua questa sera a pensare a cosa succederà nel domani

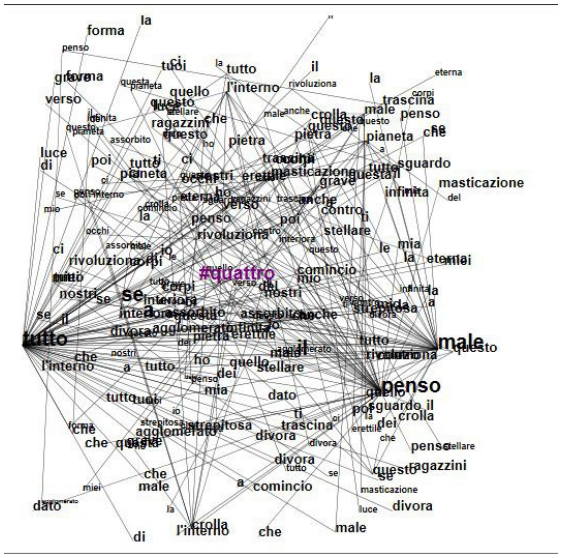




#tre

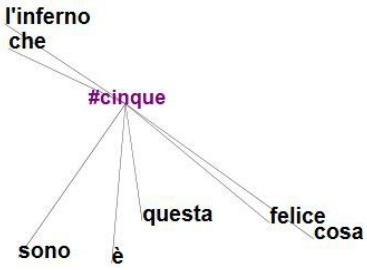
io te
due satelliti
iperuranici iperossei
gravi buchi
micron illeggibili
indivisibili scissi
attratti repulsi
immersi
cosmo stellare
infinito vorticoso
dentato affilato
tritone tritato

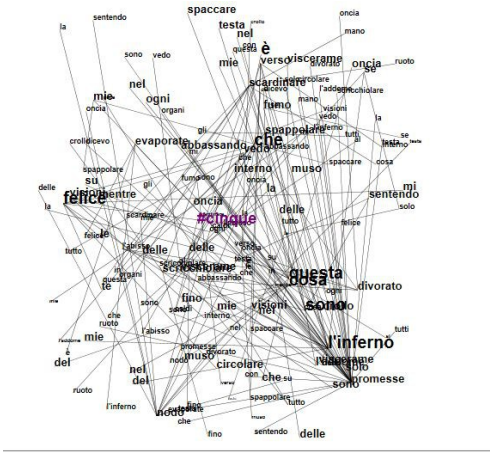




#quattro

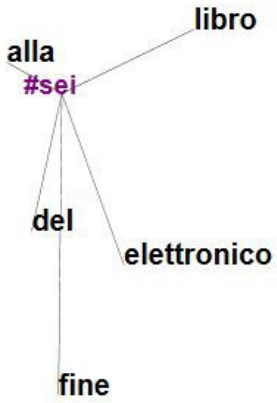
se penso a tutto il male
che ti ho dato
tutto quello assorbito
verso l'interno
di questo grave
che crolla
poi ci trascina
rivoluziona corpi nostri
contro questa pietra infinita
questo pianeta
questo agglomerato stellare
divora la luce dei miei
tuoi occhi ragazzini
se penso a tutto il male
che ci divora le interiora
comincio anche io
la masticazione eterna
del mio sguardo erettile
la mia forma strepitosa

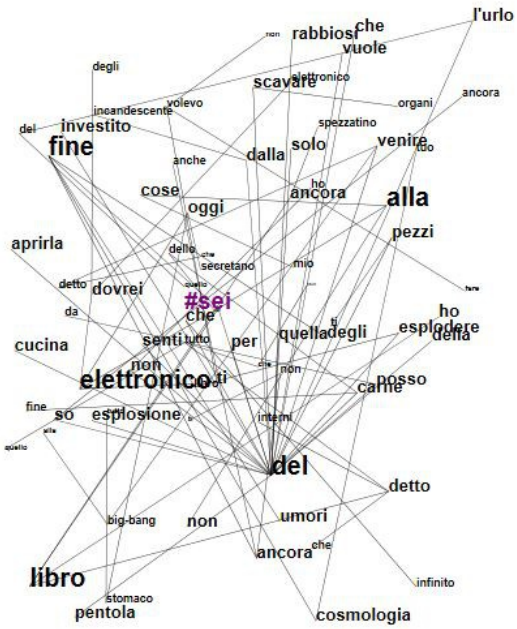




#cinque

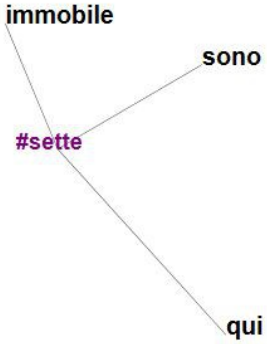
questa cosa che sono felice è l'inferno
se solo ruoto la testa vedo tutto l'abisso
che mi sono divorato oncia su oncia
abbassando la testa verso l'addome
sentendo scricchiolare scardinare ogni nodo interno
spaccare spappolare fino al crollo del muso
nel viscerame delle mie visioni
delle mie promesse evaporate nel fumo circolare
mentre te le dicevo con tutti gli organi caldi in mano

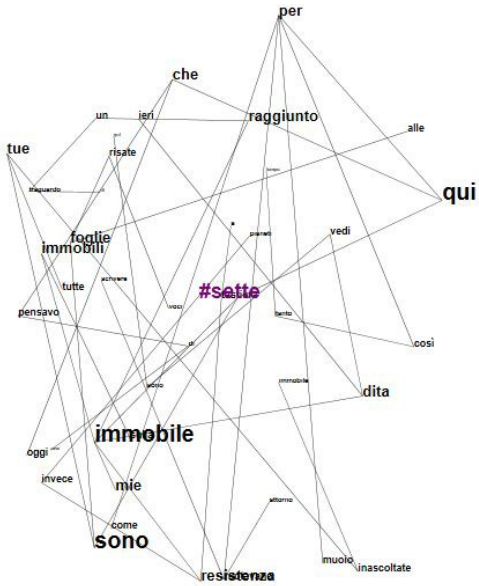




#sei

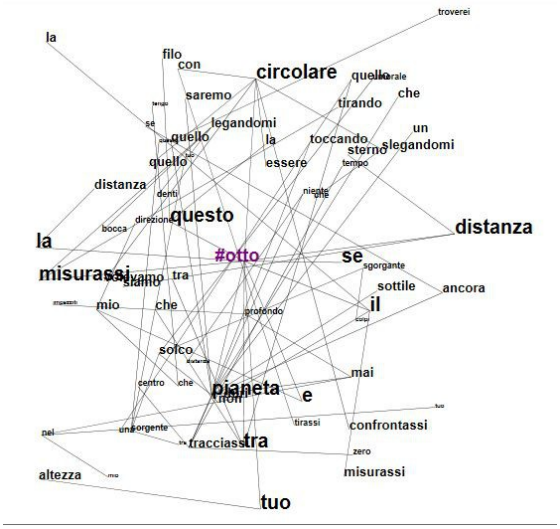
alla fine del libro elettronico
ancora non ti ho detto tutto quello
che non ti volevo fare
ancora dovrei scavare
quella cosmologia degli umori degli organi interni
che anche oggi secretano cose che non so
senti l'urlo dalla cucina della pentola
che vuole esplodere
posso solo aprirla venire investito
per esplosione da pezzi rabbiosi
carne incandescente big-bang spezzatino
dello stomaco tuo mio infinito





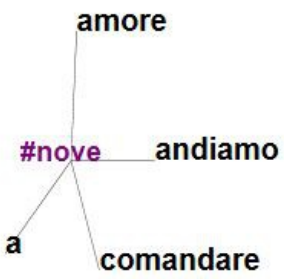
#sette

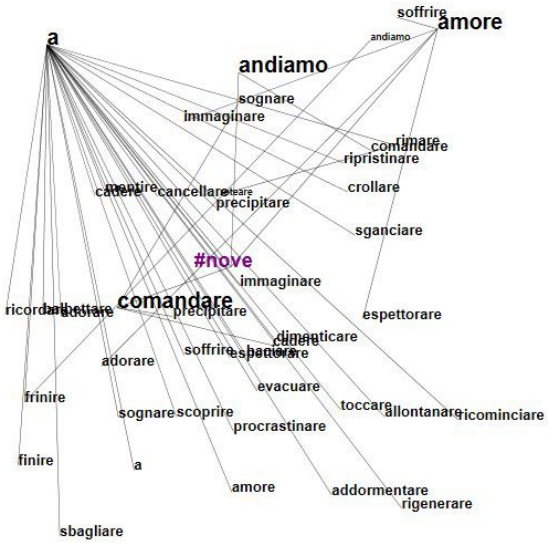
sono qui immobile
per così tanto tempo
che pensavo di aver raggiunto
un traguardo di resistenza
invece pianeti foglie
risate voci tue inascoltate
tutte ruotavano
attorno alle mie dita immobili
sulla tastiera a scrivere
oggi muoio come ieri vedi



#otto

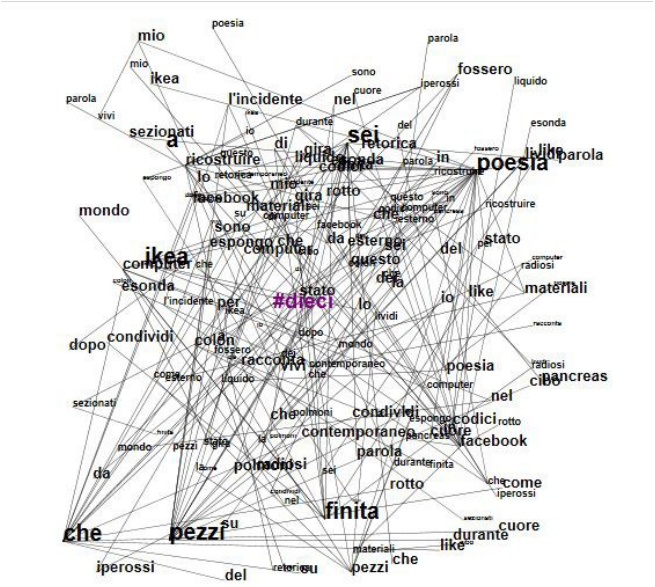
se misurassi la distanza tra questo tuo pianeta circolare
e il mio che tengo altezza sterno
tirando filo sottile legandomi slegandomi
confrontassi con la distanza tra quello che siamo
quello che volevamo essere tirassi ancora
toccando quello che non saremo mai
tracciassi un solco profondo nel tuo mio tempo
troverei una sorgente umorale sgorgante colpi duri impazziti
direzione denti bocca centro zero niente





#nove

andiamo amore a comandare
soffrire immaginare espettorare
cadere sognare precipitare
adorare dimenticare sbagliare
mentire addormentare evacuare
cancellare scoprire ripristinare
crollare rigenerare procrastinare
ricominciare sganciare allontanare
rimare ricordare finire balbettare
roteare toccare baciare frinire



#dieci

poesia ikea che sei finita a pezzi
da ricostruire parola dopo parola
gira nel mondo di computer in computer
racconta like condividi lo stato facebook
del mio cuore rotto che esonda materiali
codici su pancreas colon polmoni iperossi radiosi
questo liquido che sono io contemporaneo esterno
durante l'incidente espongo lividi
come fossero cibo per la retorica dei vivi sezionati

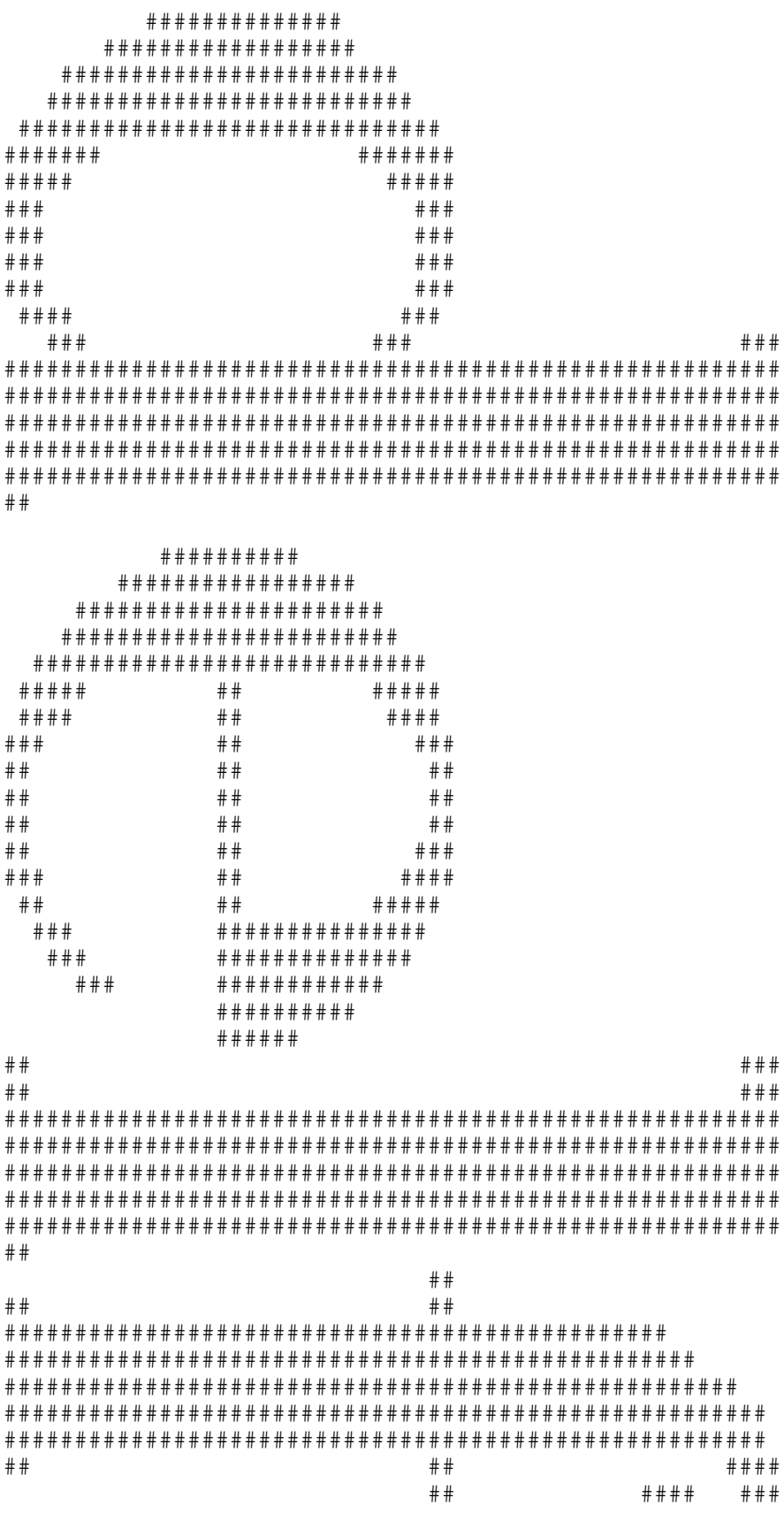
Appendice: “Glosse”

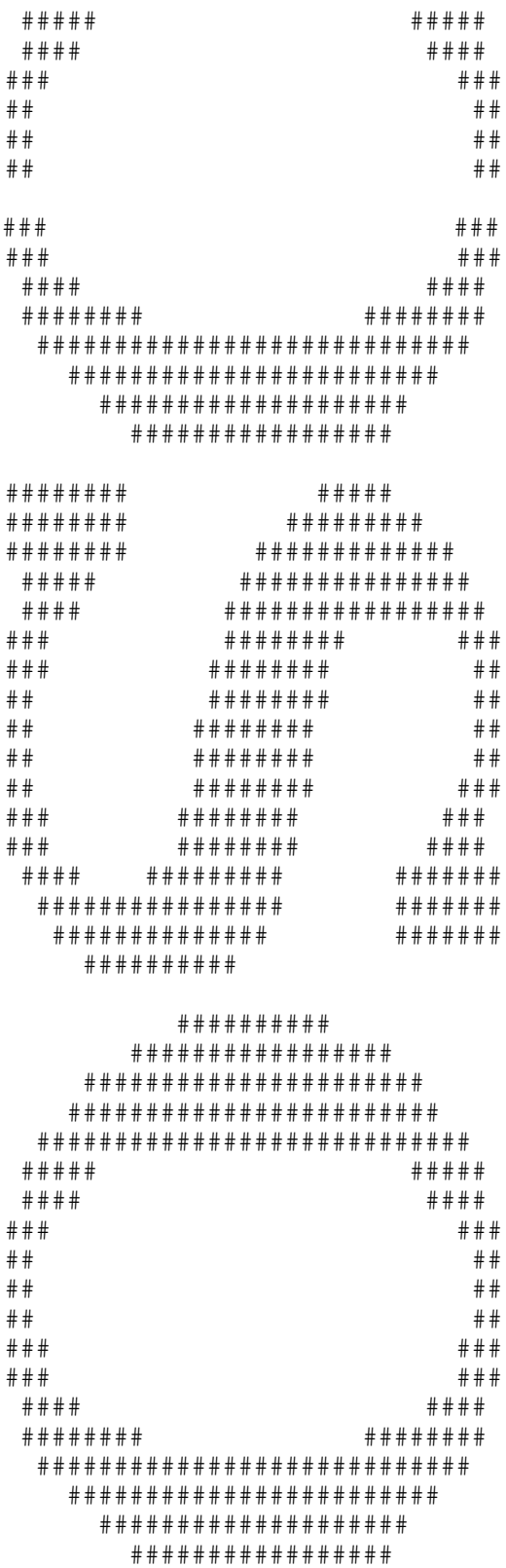
Alle genti non piacciono le glosse [1]

1. Ogni glossa {amore [2]} è un passaggio segreto [3]
2. Qui il poeta [4] dice per dire, è l'amore [5] una rosa imperfetta [19]
3. Ogni verso [6] nasconde un segreto, anche quello [7] che lanci nel sonno
4. Il poeta in oggetto non parla, fa da schermo [8] alla donna gentile [9]
5. Ogni amore è una camera a gas, è un palazzo che brucia in città [10]
6. (Tranne il primo) [1] ogni verso è una copia, e un'incolla di una cosa nascosta [11]
7. Qui si parla di un verso d'amore, che si manda col muscolo cavo [12]
8. Il poeta fa specchio riflesso, quando riesce fa liberi tutti [13]
9. Ogni donna è gentile [14] se nasce, con un bacio nascosto nel collo [15]
10. Questo verso è rubato alla radio, il seguente l'ho preso dal cuore [16]
11. Ogni stanza fatta di versi, ha una porta con scritto 'bussate' [17]
12. Il poeta ha un muscolo cavo [18], che dal cuore gli arriva all'uccello [19]
13. Tutti quanti lasciano il gioco [21], il poeta rimane da solo [22]
14. Tra le genti che non amano glosse [0], le gentili ne fanno la glassa[23]
15. Qui il poeta cita un bel libro, con sirene dai denti di pesce [24]
16. Nel mio cuore c'è un muscolo cavo [12], con l'odore del tuo primo bacio [25]
17. La speranza perdete vi prego, voi [26] che nocche battete sul legno
18. Questo muscolo è fatto di ossa, che battute [17] fanno un bel suono
19. Il poeta ha una gabbia fiorita [27], dove tiene un uccello ferito [28]
20. Questo verso non esiste davvero, se lo cerchi lo fai con la penna
21. Qui si chiude la stanza finale, puoi soltanto tornare a glossare [0]
22. Il poeta da solo è dannoso, a se stesso e alle cose che dice [4]
23. Quella glassa il poeta la lecca[29], e gli tappa l'arteria [16] gentile
24. La sirena si attacca al suo collo, e ne succhia [29] di pesce la colla
25. Ti ricordi amore quel bacio, poi trascritto [3] nel mio sillabario?
26. 'voi' sei tu mia dolce lettrice, mia sirena [24] di scoglio cortese
27. Nella gabbia l'uccello non mangia, c'è uno specchio [8] che fissa in eterno
28. È un uccello dal petto rossastro, manda un verso [6] gusto salmastro
29. Ha una lingua il poeta [4] porosa, da ogni foro ne sboccia un rosa [30]
30. La tua rosa profuma di rabbia, io la strappo e ne cingo la gabbia [19]

fireworks2.js

```
/*
```





*/

roulette.js

/*
cosa che cavalchi la mattina con il tuo monopattino
azzurro rosa logo peppa pig con un sorriso (il tuo) mostruoso
sopra i marciapiedi di asfalto che fanno schifo a me
che non ho più il tuo frizzico arancione negli occhi

(come quello che i tuoi fratelli hanno trovato nel corpo
della befana e se ne sono riempiti la bocca effervescente
mulinando meraviglia e gorgoglii in tutta la stanza spaziale)
e tu "wiii!" urli e fai tutti i versi dei personaggi visto in tv TM

tu, cosa, hai una bella responsabilità a volere stare al mondo
con tutta questa energia e arroganza, tutta questa paura
dei delfini e delle masse d'acqua, con il tuo essere femmina

hai una bella faccia a venire al mondo nella mia cucina nella
mia camera da letto di notte e salire sul mio letto come se niente
fosse (orribile) e prendermi e stringermi come se si potesse preci

[pitare verso l'altissimo
*/

/*la cosa è una cosa molto normale lo cosa è una cosa speciale la cosa è avere
l'uomo uscendo dal sagrato aveva in mano un suono aveva una voce dentro che
una voce dentro nella mano che gli diceva che nel mezzo del cammino della sua
aveva una voce nuova aveva una rima scritta all'incontrario l'uomo era
aveva in mano un abbecedario da cui partivano righe e forme estetiche prima
rie l'uomo era un tipo normale niente male aveva qualcosa nascosto dentro
l'uomo possiamo dirlo stava male aveva una cosa annodata dentro la gola l'u
omo camminava e pensava muoio così come dire piove e metteva la mano in
avanti per sentire se cadevano le gocce della sua futura tentazione l'uomo
aveva le orecchie grosse da coniglio i denti sbrecciati aveva una infiltra
zione dalle parti del costato da cui entravano insetti e polveri mesme
rizzanti l'uomo aveva studiato roba ficosofica l'uomo aveva un cuore gusto
labbra composto di muscoli guasti che pompavano fuori da fori innaturali
un gracidare d'ossa le fiammelle elettriche del vaporizzare i suoi pensi
eri insaporiti dal macerare della carni cosa distingue una carogna da un
buon pasto? si chiede l'uomo e poi pensa l'appetito, amore mio, un buon
appetito e ottimi denti, l'uomo non li ha sono tutti spezzati come li ha
spezzati, li ha spezzati serrando la bocca più forte, serrate le bocche se
rrate le porte, gridava e di notte stringeva e stridevano i denti che si
frantumavano facendo la farina dell'anima, chiusa tonda, buona la prima
l'uomo si è sdraiato per terra e ha iniziato a provare la rima, cosa fa
rima con amore, e si è messo lì a pensare al dolore che dal canto precedente
gli ha forato la parte centrale dell'animale, ovvero lo stomato suo sepolcra
le l'uomo si è alzato e sono passati tre anni l'uomo ne ha invecchiati dieci
come funghi sono usciti figli e ha perso pezzi di osso che gli hanno levato
chirurgicamente amputato nell'ampia produzione letteraria del nostro sono
rimasti alcuni frammenti che descrivono sessioni infermieristiche e tenta
tivi di coito a vuoto non c'è niente di male a essere normale a essere anima
le non c'è niente di male a ripetersi i cani lo fanno da millenni non c'è
niente di male a volere lasciare una traccia di quello che non si è stato
i cani lo fanno da sempre tirano prendono si grattano ti guardano con volto
i cani non hanno volto con un muso scuro i cani soffrono e muoiono con germi
che gli rovinano l'addome e non dicono una parola ti stanno a guardare come
dire non mi toccare l'uomo era nel mezzo del cammin della sua vita [1]e per la prima volta, {1. tra i

quaranta e cinquanta a sentire la critica del verri} si rende conto che forse prima o poi davvero prima o dopo succede che lui morrà che tirerà le cuoia che gli si ingripperà il cordone ombelicale che da millenni [2] gli unisce la bocca e lo scroto e il ventriglio sinistro e quello destro e l'anale e pensa, dice, {2. iperbole, come per il cane ibidem.} vedi alla voce, dice, è meglio se aspetto ancora un pochino, sono quaranta-cinquanta anni che se lo dice, e lo dice ancora aspetto ancora un pochino e me ne sto buonino buonino che magari, dice, magari poi non scroto, non cropo, non stramazzo, se me ne sto tenerino tenerone magari poi sopravvivo in eterno, come certi portaceneri */

intro.css

/* * quindi questo è niente * quello che siamo stati * quello che abbiamo avuto * un niente gigante come * certi coni gelato che * ci lascia respirare soffo * care sperare crollare * */

primo.css

/* * in questa cascata di stili * vedi i miei movimenti sconne * ssi per tenere ferma la * grande forma di quello che * siamo - stati - saremo */

secondo.css

/* * ecco, ti tocco * e mi arriva il senso * re temperatura fuori * scalare * */

stile.css

/* * tale è la natura mortale * che gioisce anche del dolo * re inflitto a se stesso * se è motivo di esibizione * della propria interna ere * zione * */

stiletocco.ss

/* * finché avrò tempo o spazio * per fare una cosa nella * quale una trappola con * cui fare durare questa cosa * ancora un secondo, circa, * un codice, un loop 4ever * finché io con te allora * quella cosa io la farò * mia come certi germi fanno * per generare malattie * incurabili */

instabili.js

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change your life, your love
 * open the template in the editor, destroy it
 */
```

iperquartina.js

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this word, please read carefully what
 * it means
 */
```

APPENDICE IV

TIMELINE

1308	Pubblicazione di *Ars generalis* di Ramon Llull
1540	Pubblicazione di *Della sfera del mondo* di Alessandro Piccolomini
1588	Pubblicazione di *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli* di Agostino Ramelli
1663	Pubblicazione di *Metametrica* di Juan Caramuel
1666	Pubblicazione di *Dissertatio de arte combinatoria* di Gottfried Wilhelm von Leibniz
1726	Pubblicazione de *I viaggi di Gulliver* di Jonathan Swift
1833	Charles Babbage progetta la Analytical Engine
19/08/1839	Presentazione ufficiale del dagherrotipo
1845	Presentazione ufficiale di Eureka
1864	Christopher Sholes brevetta lo schema QWERTY
1987	Pubblicazione di *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* di Stéphane Mallarmé
1890	Il Census Bureau adotta dei tabulatori elettrici progettati da Herman Hollerith
1909	Futurismo
1912	Cubo-futurismo
1918	Dada
1918	Pubblicazione di *Calligrammes* di Guillaume Apollinaire
1921	Velimir Khlebnikov scrive “The Radio of the Future”
1921	Pubblicazione di *Tractatus logico-philosophicus* di Ludwig Wittgenstein
1922	Pubblicazione di *Ulysses* di James Joyce
1922-36	Circolo di Vienna
1923	Laszlo Moholy-Nagy realizza *Tableaux par téléphone*
1923	Pubblicazione di *Tulips and Chimneys* di Edward Estlin Cummings
1923	Surrealismo
10/01/1927	Prima proiezione di *Metropolis* di Fritz Lang
1927	Pubblicazione di *Processo e realtà* di Alfred North Whitehead
1933	Pubblicazione di “Manifesto della radio” di Filippo Marinetti e Pino Masnata
24/11/1933	Prima trasmissione futurista in radio
1933	Pubblicazione di *Aesthetic Measure* di George David Birkhoff
1934	Pubblicazione di *Space and Ego* di Max Bense
12/05/1936	August Dvorak brevetta la tastiera semplificata Dvorak
12/11/1936	Pubblicazione di “On Computable Numbers” di Alan Turing
1938	Pubblicazione di *La Grande Beuverie* di René Daumal
1938-1942	Composizione di *La cognizione del dolore* di Carlo Emilio Gadda
24/05/1939	*Imaginary Landscape n.1* eseguita a Seattle
1941	Pubblicazione di *Il giardino dei sentieri che si biforcano* di Jorge Luis Borges
1944	Realizzazione del Colossus Mark I e Colossus Mark II

1944	Pubblicazione di *Theory of Games and Economic Behavior* di John von Neumann
30/05/1944	Pubblicazione di “First Draft of a Report on The EDVAC”
1945	Pubblicazione di “As We May Think” di Vannevar Bush
1945	Scoperta del primo “bug”
1946	Realizzazione di ENIAC
1947	Lettrismo
1947	Pubblicazione di *Esercizi di stile* di Raymond Queneau
1947	Il presidente della IBM Thomas J. Watson dichiara: “credo che ci sia un mercato mondiale per più o meno cinque computer
1947	Realizzazione della Small-Scale Experimental Machine
1948	Pubblicazione di *Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and the Machine* di Norbert Wiener
1948	Pubblicazione di *A Mathematical Theory of Communication* di Claude E. Shannon
1949	Pubblicazione di *Mathematics in Art* di Max Bense
1950	Pubblicazione di “Computing Machinery and Intelligence” di Alan Turing
1950	Pubblicazione di *Literaturmetaphysik* di Max Bense
1950	Installazione dello Z4 all'ETH di Zurigo
1950	EDVAC diventa operativo
31/03/1951	UNIVAC diventa operativo
1951	Realizzazione del Ferranti Mark I
1952	Christopher Strachey e Alan Turing realizzano *Love Letters*
1953	Pubblicazione di *Philosophical Investigations* di Ludwig Wittgenstein
1955	Installazione del Ferranti Mark 1* in Italia
1956	Realizzazione del TX-0
1957	Max Bense propone per la prima volta la sua teoria di Information Aesthetic
1957	Realizzazione di *Illiac Suite (String Quartet No. 4)* di Lejaren Hiller
1957	John Backus sviluppa Fortran
1958-83	Fondazione dell'istituto di ricerca ARPA
1959	Theo Lutz realizza *Stochastische Texte*
1959	Mostra “Experimentelle Ästhetik” al Museo di arti applicate di Vienna
1959	Poesia sonora
1959	Pubblicazione di “The Two Cultures and the Scientific Revolution” di Charles Percy Snow
1960	Pubblicazione dell'antologia *Movens* di Franz Mon
1960	Desmond Paul Henry inventa la Henry Drawing Machine
1960	Albertus Marques crea il suo primo *Electric Poem*
1960	Brion Gysin realizza *I am that I am*
1960	Fondazione dell'Oulipo
1961	Theodor Holm Nelson inizia a lavorare al progetto Xanadu
1961	Poesia visiva
1961	Fluxus
1961	Nanni Balestrini realizza *Tape Mark I*
1961	Pubblicazione di *Cent mille milliards de poèmes* di Raymond Queneau

1961	Pubblicazione di *Composition n.1* di Marc Saporta
1961	La CBS trasmette lo speciale *The Thinking Machine*
1962	Steve “Slug” Russell realizza *Spacewar!*
1962	Pubblicazione di *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* di Marshall McLuhan
1962	Pubblicazione di *Opera aperta* di Umberto Eco
1962	Pubblicazione di *Fuoco pallido* di Vladimir Nabokov
01/05/1962	La rivista Horizon pubblica una selezione di poesie realizzate dal programma Auto-Beatnik
1962	Gerd Stern realizza la poesia cinetica *Over*
1962	Pubblicazione di *Ästhetische Redundanz* di Kurd Alsleben
01/01/1963	Edmund Berkeley conia l'espressione “Computer Art”
01/02/1963	Edmund Berkeley lancia il primo Computer Art Contest
1963	Nanni Balestrini realizza *Tape Mark II*
1963	Marc Adrian realizza il film poem *Text I*
1963	Clair Philippy realizza *Blank Verse at The Rate of 150 Words a Minute*
1963	Pubblicazione di “A Conceptual Framework for the Augmentation of Man's Intellect” di Douglas Engelbart
1963	Ivan Sutherland sviluppa Sketchpad
1963	Pubblicazione di *Rayuela* di Julio Cortázar
1963	Videoarte
1964	Jean Baudot realizza *La machine à écrire*
1964	Louis Couffignal e Albert Ducrocq realizzano la poesia *Un doute agréable couleur de lotus endormi* con la macchina Calliope
1964	Poesia concreta
1964	Mostra “Between Poetry and Painting” presso l'Institute of Contemporary Arts di Londra, a cura di Jasia Reichardt
1964	John George Kemeny e Thomas Eugene Kurtz sviluppano il BASIC
1964-74	Pubblicazione rivista sonora e multimediale *OU* di Henri Chopin
1964	Dick Higgins propone la definizione di “intermedia”
1965	Nam June Paik realizza *Cafe Gogo*, il primo video d’artista con telecamera portatile
1965	Debutta PDP-8, primo microcomputer
5-19/02/1965	Mostra “Georg Nees: Computergrafik” a Stoccarda
6-24/04/1965	Prima mostra di Computer Art a New York
5-9/11/1965	Mostra “Computer-Grafik” a Stoccarda
1965	Formulazione della prima legge di Moore
1966	Realizzazione di Nine Evenings: Theater and Engineering a New York
1966	Fondazione di E.A.T. (Experiments in Art and Technology) a New York
1966	Steven Gray fonda la Amateur Computer Society (ACS)
1966	Gerhard Stickel realizza *Autopoeme* e *Monte-Carlo Texte*
1966	Emmet Williams realizza *The IBM Poem*
1966	Pubblicazione di *Storie naturali* di Primo Levi
1966	Pubblicazione di *Tristano* di Nanni Balestrini

21/06/1967	Douglas Engelbart brevetta il mouse
1967	IBM costruisce il primo floppy disk (8 pollici)
1967	Avvio del progetto ricerca HES (Hypertext Editing System) presso la Brown University
1967	Pubblicazione di “Cibernetica e fantasmi” di Italo Calvino
1967	Pubblicazione delle *computer poems* di Manfred Krause e Götz F. Schaudt
1968	Situazionismo
1968	L'American National Standards Institute (ANSI) pubblica lo standard ASCII (American Standard Code for Information Interchange
1968	Margaret Masterman e Robin McKinnon-Wood realizzano *computer haiku*
1968	Ernesto Manuel Geraldes De Melo e Castro realizza la videopoesia *Roda Lume*
1968	Jim Rosenberg realizza la prima delle *Diagrams Series*
1968	Dick Higgins realizza *Hank and Mary, a love story, a chorale*
1968	Mostra “Cybernetic Serendipity” presso l'Institute of Contemporary Arts (ICA) di Londra, a cura di Jasia Reichardt
2/09-20/10-1968	Mostra “The Computer and the Arts” presso l'Institute of Contemporary Arts (ICA) di Londra
1968	Fondazione della Computer Arts Society (CAS) a Londra
1968	Commercializzazione di Astrotype, primo programma di videoscrittura
1968	Pubblicazione di *Poèmes Algol* di Noël Arnaud
1969	Pubblicazione di *The Elevator* di Robert Coover
1969	La WGBH lancia la serie *The Medium is the Medium*
1969	L'emittente televisiva KQED crea il primo atelier video (San Francisco)
1/11-14/12/1969	Mostra “Art by Telephone” presso il Museo d'arte contemporanea di Chicago
1969-1974	Pubblicazione della rivista *Radical Software*
1969	Realizzazione della rete ARPANET presso il Pentagono
1969	Ken Thompson e Dennis Ritchie realizzano il sistema operativo UNIX
1970	Mostra “Software” al Jewish Museum di New York
1970	Pubblicazione *Computer for the arts* di Dick Higgins
1970	Carl Fernbach-Flarsheim realizza *The Boolean Image/Conceptual Typewriter*
1970	John Conway realizza *Game of Life*
1970-71	Klaus Peter Dencker realizza i textfilms *Raush*, *Starfighter* e *Astronaut*
17/02/1971	La RAI trasmette *Il Versificatore*
01/05/1971	Mostra dedicata a Manfred Mohr presso l'ARC, Museo d'Arte moderna di Parigi
1971	Bob Kahn e Vinton Cerf sviluppano il protocollo TCP/IP
1971	Federico Faggin realizza il primo microprocessore, Intel4004
1971	Raymond Samuel “Ray” Tomlinson invia la prima e-mail
1971	Michael Hart dà il via al Progetto Gutenberg
1971	Pubblicazione di “The Possible Usefulness of Poetry Generation” di Louis Milic
01/11/1971	Nolan Bushnell e Ted Dabney realizzano *Computer Space*
1972	Dennis MacAlistair Ritchie e Kenneth Lane Thompson realizzano linguaggio C
1972	Conferenza e mostra “Arteônica” a São Paulo in Brasile a cura di Waldemar Cordeiro

24/05/1972	Presentazione di Magnavox Odyssey, prima console per videogiochi
28/06/1972	Nolan Bushnell e Ted Dabney fondano Atari
29/11/1972	Commercializzazione di *Pong* (arcade)
1972	Walt Disney fonda il CalArts (Californian Art Institute)
1972	Pubblicazione di *La sinagoga degli iconoclasti* di Juan Rodolfo Wilcock
1973	Pubblicazione di *Il castello dei destini incrociati* di Italo Calvino
1973	Harold Cohen crea AARON uno dei primi “robot pittori”
1973	Prima edizione del festival Siggraph
1973	SHARP sviluppa la tecnologia LCD (Liquid Crystal Display)
1973	Martin Cooper inventa il telefono cellulare
1973	Pubblicazione di *Compoëzie* di Greta Monach
1973	Pubblicazione di *Computer Poems*, prima antologia del genere pubblicata negli USA, a cura di Richard W. Bailey
1973	Realizzazione del concept dello Xerox Alto, inizio del progetto Xerox Star
1974	Pubblicazione di *Phänomen Kunst* di Herbert W. Franke
1974	Xerox PARC sviluppa Bravo, il primo programma a incorporare la tecnologia WYSIWYG
1974	Avvento dello standard di trasmissione TCP/IP
1974	Odyssey arriva in Italia
1974	Marc Adrian realizza *Computer Poems*
1974	Bill Gates e Paul Allen fondano Microsoft
1975	Commercializzazione di Altair 8800, primo PC da assemblare
1975	Dennis Allison sviluppa il Tiny BASIC
1975	Bill Gates e Paul Allen sviluppano l'Altair BASIC
03/08/1975	Commercializzazione di *Pong* (console dedicata)
1975	Richard Kostelanetz realizza la prima serie di videopoesie *Three Prose Pieces*
1975	Pubblicazione di *El Libro de Arena* di Jorge Louis Borges
1975	“Europalia” a Bruxelles, prima mostra dedicata alle poesie generative
1976	Nasce la rivista *DOC(K)S*
1976	Esce *Futureworld*, primo film ad avere usato la computer grafica in 3D
1976	Pubblicazione di *Poemas V2: poesía compuesta por una computadora* di Angel Carmona
1976	Steve Wozniak e Steve Jobs fondano Apple
1976	Commercializzazione di *Auto Race*, primo gioco portatile completamente digitale
1976	Commercializzazione di *Breakout*
1976	Commercializzazione di *Death Race*
1976	William Crowther pubblica gratuitamente su Arpanet *Colossal Cave Adventures*
1977	Esce il film *Star Wars (Episodio IV)*
1977	Commercializzazione di Apple II
1977	Commercializzazione di PET 2001 di Commodore
1977	Commercializzazione di TRS-80 di Radio Shack
1977	James Meehan sviluppa il sistema Talespin
1978	Commercializzazione di *Space Invaders*

1978	Pubblicazione di *La vita, istruzioni per l'uso* di Georges Perec
1978	General Instruments lancia una serie di circuiti integrati VLSI dedicati ai videogiochi
1978	Prima BBS (Bullettin Board Service) a Chicago
1978	Terroristi distruggono il centro informatico della Cassa di Risparmio della Calabria
1978	Pubblicazione di *Kunst kontra Technik* di Herbert W. Franke
1978-89	Minitel, rete pre-internet diffusa in Francia e Brasile
1979	John Draper sviluppa EasyWriter, il primo programma di videoscrittura per Apple II
1979	Lyle Rains e Ed Logg realizzano *Asteroids* per Atari. Atari vince contro Sidam: i videogiochi sono classificati “opere dell'ingegno”
1979	Prima edizione del festival Ars Electronica
1979	Warren Robinett realizza *Adventure*, primo videogioco a contenere una easter egg
12/04/1979	Kevin MacKenzie realizza la prima emoticon
1979	Pubblicazione di *Se una notte d’inverno un viaggiatore* di Italo Calvino
1979	Progettazione del CD
1979	Pubblicazione di *La condizione postmoderna* di Jean-François Lyotard
1980	Commercializzazione di *Zork*
1980	Demoscene
1980	Esce il film *Star Wars L'Impero colpisce ancora (Episodio V)*
1980	David Kirk Traylor interpreta Zed, l'uomo robot al festival di Sanremo
1980	Diffusione di Smalltalk-80
1980	Jean-Pierre Balpe realizza il generatore *Poèmes d’Amour*
1980	Timothy “Tim” Berners-Lee sviluppa il web presso il CERN di Ginevra
1981	Xerox PARC realizza Xerox 8010 Star, il primo modello operativo di computer con GUI WIMP basata su metafora desktop
12/08/1981	Commercializzazione di IBM 5150 (IBM PC)
1981	Neil Konzen realizza *Donkey*, uno dei primi videogiochi per PC
1981	Paul Braffort e Jacques Roubaud fondano ALAMO (Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs)
1981	Pubblicazione di *Un peu plus de 4000 poèmes en prose pour Fabrizio Clerici* di George Perec
1982	Esce il film *Tron*
1982	Esce il film *Blade Runner*
1982	Il protocollo TCP/IP viene alla rete ARPANET: nasce internet
1982	Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi fondano Studio Azzurro a Milano
1982	Commercializzazione di Commodore 64
1982	John Warnock fonda la Adobe Systems con Charles Geschke e sviluppa il linguaggio PostScript
1982	Peter J. Brown realizza Guide, il primo programma ipertestuale
1982	Mark Bernstein fonda la casa editrice Eastgate System
1982	Roger Laufer e Michel Bret realizzano *Deux Mots*, la prima poesia animata
1982	Enrico Colombini realizza *Avventura nel castello*, prima avventura testuale italiana
1983	Esce il film *Star Wars Il ritorno dello Jedi (Episodio VI)*
1983	Commercializzazione di Apple Lisa

03/01/1983	Il Time dedica la copertina al personal computer, “machine of the year”
1983	Introduzione di Microsoft Word per MS-DOS 1.0
1983	Olivetti presenta ETV 300 allo SMAU (Salone Macchine e Attrezzature per l'Ufficio) di Milano
1983	Bjarne Stroustrup sviluppa il C++
1983	Il completamento del protocollo TCP/IP segna la creazione di una internet globale
1983-93	Eduardo Kac realizza le “holopoems”
1983	La ditta Sebino lancia il Tubolario
1983	Esce il film *Terminator*
22/01/1984	Apple introduce il Macintosh 128K con lo spot diretto da Ridley Scott
1984	Sony e Philips introducono i primi CD-ROM
1984	Nam June Paik realizza *Good Morning Mr Orwell*
1984	Andrea Zingoni e Antonio Glessi fondano i GMM (Giovanotti Mondani Meccanici) e realizzano il primo “fumetto elettronico” italiano
1984	Pubblicazione di *Il poeta elettronico* di Stefano Magistretti
1984	Kevin Kelly e Stuart Brand inaugurano The Well, una delle prime comunità virtuali
1984	Pubblicazione di *Neuromancer* di William Gibson
1984	Pubblicazione di *The Policeman’s Beard is Half Constructed*, la cui paternità è attribuita, per la prima volta, a un programma (RACTER, sviluppato da William Chamberlain e Thomas Etter)
1984	Pubblicazione di *First Screening* di Barrie Phillip Nichol “bpnichol”
1984	Robert Pinsky realizza *Mindwheel*
1984	Prima edizione dell' International Obfuscated C Code Contest
1985	Commercializzazione di Microsoft Windows
1985	Commercializzazione dei computer Atari ST
01/07/1985	Commercializzazione di Commodore Amiga 1000
1985	Orlan e Frédéric Develay creano *Art-Accès*, la prima rivista di arte elettronica telematica
1985	Mostra “Les Immatériaux” al Centre Pompidou di Parigi
1985	Tibor Papp presenta il programma per poesie animate “Les très riches heures de l’ordinateur”
1985	Marcel Bénabou realizza *Dizains*
1985	Pubblicazione di *Penser/Classer* di Georges Perec
1985	XLII Biennale di Venezia dedicata ad arte e scienza, con sezione “Tecnologia e Informatica” curata da Roy Ascott
1985	Harry Polkinhorn realizza *Bridges of Skin Money*
1985-1999	La casa editrice EL pubblica la collana *Librogame*
1986	Pubblicazione di *Pourquoi je n'ai écrit aucun de mes livres* di Marcel Bénabou
1986	Michael Newman realizza The Poetry Processor
1986	Celestino Soddu sviluppa il software di generative design Argenia
1986	Mondadori pubblica la collana *Scegli la tua avventura*
1986-88	Judy Malloy realizza *Uncle Roger*
1987	Michael Joyce realizza *afternoon, a story*
1987-88	Tommaso Tozzi realizza *419695-Fanzine d’Arte per Segreteria Telefonica*

1987	Commercializzazione di Adobe Illustrator
1987	Computer Poet Corporation sviluppa Your Personal Poet
1987	Esce il film *Robocop*
1987	Apple introduce Hypercard
1987	Presentazione di Storyspace
1987	Larry Wall sviluppa PERL
1987	Ezo Minarelli pubblica “Manifesto della Polipoesia”
1988	Roy Feinson brevetta una tastiera facilitata
1988	Commercializzazione della prima fotocamera digitale
1988	Judith Kerman sviluppa Colloquy, sistema autoriale per poesie interattive implementato da Robert Chiles
1988	Rob Swigart realizza *Portal*
1989	Boom di internet
1989	LAIRE pubblica *alire*, la prima rivista elettronica dedicata alla e-poetry
1989	Rod Willmot realizza *Everglade*, poesia scritta in Orpheus, ambiente ipertestuale ideato dallo stesso autore in DOS
1989	Jeffrey Shaw realizza *The Legible City*
1989	Charles O. Hartman realizza *DIASTEXT* in C
1989	Alessandro Uber e Fabrizio Venerandi realizzano *Necronomicon*, primo MUD italiano
1989	Pubblicazione di *Ghost in The Shell* (manga)
1989	Ugo Carrega realizza *Compoms*
1990	Tim Berners-Lee rilascia il World Wide Web
1990	Commercializzazione di Adobe Photoshop
1990	Fondazione di OPLEPO
1990	Tommaso Tozzi fonda Hacker Art BBS
1990	André Vallias realizza *Nous n’avons pas compris Descartes*
1991	Definizione del protocollo HTPP da parte di Tim Berners-Lee e Robert Cailliau
1991	Marco Patrito realizza *Sinkha*
1991	Wolfgang Staehle fonda The Thing BBS
1991	Pubblicazione di *Camels and Needles: Computer Poetry Meets the Perl Programming Language* di Sharon Hopkins
1991	Pubblicazione di *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* di Jay David Bolter
1991	Stuart Moulthrop realizza *Victory Garden*
1991	Apertura del servizio GPS (con il nome SPS)
1991	Microsoft introduce il Visual Basic
1991	Francesco Saverio Dodaro realizza le collane *Compact Type. Nuova narrativa* e *Mail fiction. Free lances*
1992	Tommaso Tozzi realizza *Happening Digitali Interattivi*
1992	Mostra “p0es1a-digitale dichtkunst”, a cura di André Vallias
1992	Pubblicazione di *Agrippa (A Book of the Dead)* di William Gibson
1992-1996	Pedro Barbosa realizza *Sintext*
1993	Il centro di ricerca torinese CSELT sviluppa l'algoritmo di compressione audio poi noto

	come MP3
1993	Commercializzazione di MOSAIC
30/04/1993	Il direttore del CERN dichiara che il web deve essere libero
1993	Commercializzazione di *DOOM*
1993	Commercializzazione del primo smartphone, Simon
01/03/1993	Commercializzazione del microprocessore Pentium di Intel
1993	Lorenzo Miglioli realizza *RA-DIO*, prima Hypertext Fiction italiana
1993	Francesco Saverio Dodaro realizza *International Mail Stories*
1993	Deena Larsen realizza *Marble Springs*
1993	James Gosling sviluppa Java
1993	Netscape adotta Java Virtual Machine (JVM)
1994	Commercializzazione di Netscape Navigator, primo browser commerciale
1994	Commercializzazione di Macromedia Director 4.0
1994	Commercializzazione della prima PlayStation
1994	Benjamin Weil e John Bortwick fondano l'associazione ada'web a New York
1994	Fondazione di LAIRE
1994	Prima apparizione dell'espressione "net.art"
1994	Daniela Calisi realizza *DAP1*
1994	Miguel Angel Garcia realizza *Border Line*
1994	Prima apparizione in Italia di "Luther Blissett"
1994	Jeff Bezos fonda Amazon
10/07/1994	Loss Pequeño Glazier fonda Electronic Poetry Center
1995	Esce il film *Johnny Mnemonic*
1995	Ars Electronica introduce il premio net.art
1995	Francesco Saverio Dodaro realizza *Internet poetry*, la prima collana italiana dedicata alla poesia telematica
1995	Rilascio standard USB
02/03/1995	Jerry Yang e David Filo fondano Yahoo!
03/09/1995	Pierre Omidyar fonda eBay
1995	Commercializzazione del DVD
1995	GMM realizzano *Gino The Chicken Lost In The Net*
1995	Jim Andrews realizza il sito web Vispo
1995	Machina Amniotica realizzano *Ipertesto Poetico Quadridimensionale*
1995	Joan Homemaker e Dirk Peasants realizzano il sito web Jodi.org
1995	Ladislao Pablo Györi realizza *Virtual Poetry*
1995	Komninos Zervos realizza *Dimocopo (Digital Moving Concrete Poetry)*
1995	Shelley Jackson realizza *Patchwork Girl*
1995	Mongrel realizza *National Heritage*
10/03/1995	Commercializzazione di Microsoft Bob
24/08/1995	Commercializzazione di Windows 95
1995	Prima guerra dei browser (Netscape vs Internet Explorer)

1996	Commercializzazione di Macromedia Flash
1996	Francesco Saverio Dodaro realizza la collana *Walkman fiction. Romanzi da ascoltare*
1996	Daniela Calisi realizza il sito web content(o)design, dove pubblica le sue poesie animate
1996	Roberto Gilli realizza *ULE*
1996	Prima edizione del festival Videobardo
1996	Pubblicazione di “Hypertext/Cybertext/Poetext” di John Cayley
1996	Peter Howard realizza *Haiku Generator*
1996	Geoff Ryman realizza *253: A Novel for the Internet about London Underground in Seven Cars and a Crash*
1996	Martin Auer realizza *Nine Rooms*
1996	Olia Lialina realizza *My Boyfriend Came Back From the War*
1996	Michael Joyce realizza *Twilight, A Symphony*
1996	John F. Simon realizza *Every Icon*
1996	Etoy realizza *Digital Hijack*
1996-2000	Domenico Chiappe realizza *Tierra de extracción*
1996-2006	Belén Gache realizza *Wordtoys*
1996-oggi	Olivier Auber realizza *Poietic Generator*
1997	Caterina Davinio realizza *Videopoesie terminali*
1997	David Knoebel realizza *Click Poetry*
1997	Mark Amerika realizza *Grammatron*
1997	Shelley Jackson realizza *My Body — a Wunderkammer*
1997	Michael Joyce realizza *Twelve Blue*
1997	Jean-Pierre Balpe realizza *Trois mythologies et un poète aveugle*
1997	Costruzione della CAVE presso la Brown University
1997-2004	Ana Maria Uribe realizza *Tipoemas y Anipoemas*
1997-2007	Annie Abrahams realizza *Being Human*
1997-2007	Jody Zellen realizza *Ghost City*
1997-2012	Nanette Wylde realizza *Arrested*
1997	Fondazione della rivista *Born Magazine*
1997	Esce il film *Nirvana* di Gabriele Salvatores
1997	Alexei Shulgin realizza *Form Art*
1997	I/O/D realizza *The Web Stalker*
1997	Inizio diffusione dei telefoni cellulari
1998	Celestino Soddu fonda il Generative Design Lab al Politecnico di Milano e inaugura la Generative Art International Conference
1998	Presentazione del primo lettore e-book, Rocket ebook, alla Fiera del Libro di Francoforte
04/09/1998	Larry Page e Sergey Brin fondano Google
1998	Caterina Davinio realizza il sito web Karenina.it
1998	Geniwate realizza *Rice*
1998	Julien d'Abrigeon realizza *Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant*
1998	Bas Böttcher realizza *Loopool*
1998	K.M. Payne realizza *A Maze of Mirrors: An Adventure in Hypertext*

1998	Rob Wittig realizza *The Fall of the Site of Marsha*
1998-1999	Natalie Bookchin realizza *The Intruder*
1998-2000	Roberto Gilli realizza *Foglie*
1998-2000	Miki Hollywood realizza *Stradale*
1998-2001	Scott McCloud realizza *The Carl Comics*
1998	Eva e Franco Mattes realizzano *Hybrids*
1998	Eva e Franco Mattes realizzano *Vaticano.org*
1998-99	Eva e Franco Mattes realizzano *Darko Maver*
1998-2002	Noah Wardrip-Fruin realizza *The Impermanence Agent*
1999	Esce il film *Matrix*
1999	Daniel Richards realizza File System Visualizer
1999	Shawn Fanning e Sean Parker sviluppano Napster
1999	Fondazione della Electronic Literature Organization (ELO)
1999	Young-hae Chang e Marc Voge fondano Young-Hae Chang Heavy Industries
1999	Andy Campbell fonda Dreaming Methods
1999	Mark Napier realizza *Riot*
1999	Brian Kim Stefans realizza *The Dreamlife of Letters*
1999	Roberto Gilli realizza *Wanderung digitale*
1999	Ottavio di Chio realizza *The Iron Mask*, primo ARG italiano
1999	Natalie Bookchin realizza *The Intruder*
1999	Eva e Franco Mattes realizzano *zeropuntozero*
1999	Alex Gopher realizza *The Child*
1999	Simon Biggs realizza *The Great Wall of China*
1999	Dan Shiovitz realizza *Bad Machine*
1999	Jennifer Ley realizza *The Body Politic*
1999	Tina LaPorta realizza *Future Body*
1999	Paolo Cevoli realizza *Binaca*
1999-2001	Giulio Olleia e Silvio Sosio realizzano Duemilaiku (poi Galleria di Fantaiku)
2000	Scoppio della dot.com bubble
2000	Microsoft con XP introduce la tecnologia ClearType
2000	Pubblicazione di *House of Leaves* di Mark Z. Danielewski
2000	Talan Memmott realizza *Lexia to Perplexia*
2000	Jaromil realizza *Hasciicam*
2000	Roberto Gilli realizza *TT*
2000	Roberto Gilli realizza *Avatar 7*
2000	Robert Kendall realizza *Penetration*
2000	Jean-Pierre Balpe realizza *Labylogue*
2000	Ted Warnell realizza *Lascaux.Symbol.ic*
2000	Daniel Young realizza *NewZoid*
2000	Jaime Alejandro Rodríguez realizza *Gabriella infinita*
2000	Emily Short realizza *Galatea*

2000	Judd Morrissey realizza *The Jew's Daughter*
2000	Eva e Franco Mattes realizzano *Forbidden*
2000-2003	Eva e Franco Mattes realizzano *Life Sharing*
2000-2008	Collettivo d-i-n-a
2000-03	Xavier Malbreil e Gérard Dalmon realizzano *Le Livre des Morts*
2000	Fondazione della rivista *Poems That Go*
2001	Commercializzazione di Apple iPod
15/01/2001	Jimmy Wales e Larry Sanger fondano Wikipedia
2001	Alan Sondheim conia il termine "codework"
2001	Erik Loyer realizza *Story Problem*
2001	Eva e Franco Mattes e gli [epidemiC] realizzano *Biennale.py*
2001	Mary-Anne "Mez" Breeze realizza *mezangelle*
2001	Jessica Loseby realizza *Code Scares Me*
2001	M.D. Coverley realizza *Default Lives*
2001	Christophe Bruno realizza *Epiphanies*
2001	Eva e Franco Mattes realizzano *The K Thing*
2001	Ingrid Ankerson e Megan Sapnar realizzano *Cruising*
2001	Thomas Swiss realizza *Flash Poems*
2001	David Knoebel realizza *Thoughts Go*
2001	Erik Loyer realizza *Chroma*
2001	Roberto Gilli realizza *op9*
2001	Jim Andrews realizza *Nio*
2001	Florian Cramer realizza *self* e *and*
2001	Deena Larsen realizza *Carving in Possibilities*
2001	Reiner Strasser realizza *Project Hope*
2001	Angelo "Motor" Comino realizza *Il sogno di Eliza*
2001	Adrian Ward realizza *Auto-Illustrator*
2001	Fondazione dell'Osservatorio Scrittura Mutante a Settimo Torinese
2001	The Guardian lancia il concorso "SMS Poetry"
2002	Reid Hoffman fonda Linkedin
2002	Prima edizione dello Zebra Poetry Film Festival
2002	Mostra "AHA: Activism-Hacking-Artivism" a Roma
2002	Robert Kendall realizza *Faith*
2002	Robert Kendall realizza *Clues*
2002	Eric Loyer realizza *The Persistence of Hyperbole*
2002	Noah Wardrip-Fruin realizza *Talking Cure*
2002	Christophe Bruno realizza *The Google AdWords Happening*
2002	Filippo Rosso realizza *s000t000d*
2002	Angelo Motor Comino realizza *Eliza 2.0*
2002	[EpidemiC] realizzano *downJones (sendMail)*
2002	[EpidemiC] realizzano *bocconi.vbs*

2002	[EpidemiC] realizzano *AntiMafia*
2002	Jaromil realizza *ASCII Shell Forkbomb*
2002-2006	“I love you [rev.eng]”, prima mostra internazionale dedicata ai virus informatici
2002-09	Alvise Spanò realizza *polygen*
01/08/2003	Tom Anderson, Chris DeWolfe e Jon Hart fondano MySpace
29/08/2003	Commercializzazione di Skype
2003	Commercializzazione del BlackBerry Quark
2003	Commercializzazione di MySpace
12/09/2003	Commercializzazione di Steam
2003	Commercializzazione di Second Life
2003	Paolo Pedercini fonda La Molleindustria
2003	Orit Kruglanski realizza *WhereAbouts*
2003	Jim Andrews realizza *Arteroids*
2003	Jason E. Lewis realizza *Nine*
2003	Sandy Baldwin realizza *New Word Order: Basra*
2003	Blast Theory realizza *Uncle Roy All Around You*
2003	Noah Wardrip-Fruin realizza *Regime Change*
2003	Roberto Gilli realizza *Parole digitali*
2003	Eva e Franco Mattes realizzano *Nike Ground*
2003	Gerard Dalmon realizza *My Google Body*
2003	Annie Abrahams realizza *Separation / Séparation*
2003	Prima edizione del Concorso Scrittura Mutante
2003	Davide Cardea realizza *Out of Target*
2003	Pubblicazione di “Transmedia Storytelling” di Henry Jenkins
2003-06	Salvatore Zingale realizza *L’ufficio dell’impiegato Sig. Blume*
10/02/2004	Stewart Butterfield e Caterina Fake fondano Flickr
2004	Seconda guerra dei browser (Internet Explorer vs Mozilla Firefox, Opera, Safari)
2004	Mark Zuckerberg fonda Facebook
2004	Philippe Bootz e Marcel Frémiot realizzano *The set of U*
2004	Christine Wilks realizza *Social Dis-Ease*
2004	Jodi realizza *All Wrongs Reversed © 1982*
2004	Jim Andrews realizza *On Lionel Kearns*
2004	Deena Larsen realizza *Cut to the Flesh*
2004	Deena Larsen realizza *I'm simply saying*
2004	Giselle Beiguelman e Helga Stein realizzano *Code Movie 1*
2004	Daniel C. Howe e Aya Karpinska realizzano *open.ended*
2004	Roberto Gilli realizza *Quattro uomini*
2004	Simon Biggs e Loss Pequeño Glazier realizzano *non-LOSS’y translator*
2004	Jim Carpenter realizza Public *Override Void*
2004	Philippe Bootz e Marcel Frémiot realizzano *Passage*
2004	Millie Niss e Martha Deed realizzano *Oulipoems*

2004	Paolo Cirio realizza *Fingerprints Catalogue*
2004	Robert Kendall realizza *Candles on the street corner*
2004-2011	Tommaso Tozzi reaizza il progetto Wikiartpedia (poi Edueda)
2004	Gianluca Capuzzo realizza *aVanvera* (poi *Trippapergatti*)
2004	Laura Beckwith conia l'espressione “gender HCI”
2004	Tim O'Reilly conia l'espressione “web 2.0”
2004	Eugenio Tisselli realizza *Synonymovie*
2004	John Cayley realizza *Translation*
2004	Noah Wardrip-Fruin realizza *News Reader*
2005	Patrick-Henri Burgaud realizza *Jean-Pierre Balpe ou les Lettres Dérangées*
2004	Scott Rettberg e Nick Montfort realizzano *Implementation*
2005	Geniwate realizza *Concatenations*
2005	Geniwate e Brian Kim Stefans realizzano *When you reach Kyoto*
2005	Jose Aburto realizza *Grita*
2005	Eugenio Tisselli realizza *Degenerative*
2005	Michael Mateas, Andrew Stern e John Grieve realizzano *Façade*
2005	Eva and Franco Mattes realizzano *United We Stand*
2005	Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe, Gianluca Martino e David Mellis sviluppano il progetto Arduino
2005-2011	Paolo Cirio realizza *The Hacking Monopolism Trilogy*
2005	Kate Pullinger e Chris Joseph ralizzano *Inanimate Alice*
2005	Jean-Pierre Balpe realizza *Fictions d'Issy*
2005	Il Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Multimedialità e l'Audiovisivo (CIRMA) realizza *DramaTour*
14/02/2005	Jawed Karim, Steve Chen e Chad Hurley fondano YouTube
2005	Acquisizione di Macromedia da parte di Adobe
2006	Jim Andrews realizza *Stir Fry Texts*
21/03/2006	Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone ed Evan Williams fondano Twitter
2006	Pubblicazione della *Electronic Literature Collection* vol. 1
2006	Hillcrest Labs sviluppa la prima zooming user interface (ZUI)
2006	Jeffrey Zeldman conia l'espressione “web 3.0”
2006	Eugenio Tisselli pubblica il “Manifesto di Girona”
2006	Gherardo Bortolotti, Alessandro Broggi, Marco Giovenale, Massimo Sannelli e Michele Zaffarano fondano Galleria d’Arte Moderna (GAMMM)
09/01/2007	Apple introduce iPhone
30/01/2007	Commercializzazione di Windows Vista
2007	David Karp e Marco Arment fondano Tumblr
2007	Commercializzazione di Amazon Kindle
2007	Brian Chesky, Joe Gebbia e Nathan Blecharczyk fondano Airbnb
2007	Pubblicazione di *Media Poetry: An International Anthology* curata da Eduardo Kac (seconda edizione)
2007	Pubblicazione di *Cultura convergente* di Henry Jenkins

2007	Jason Nelson realizza *Game, Game, Game And Again Game*
2007	Joerg Piringer realizza la app *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*
2008	Commercializzazione di Google Chrome
2008	Daniel Ek fonda Spotify
10/07/2008	Apple sviluppa Apple Store
2008	Commercializzazione di Cyberlandia, la prima grid opensim collaborativa italiana (oggi Craft)
2008	Pubblicazione di *True Love*
2008	Roberto Gilli realizza *L'orafo*
2008	Nick Montfort realizza *ppg256 (Perl Poetry Generator in 256 characters)*
2008	Brian Greenspan sviluppa *StoryTrek*
2008	Rui Torres realizza *Poemas no meio do caminho*
2008	Anders Sundnes Løvlie sviluppa *textopia*
2009	Nick Montfort realizza *Taroko Gorge*
2009	Carlo Infante sviluppa il progetto Urban Experiences
2009	Paolo Cirio realizza *The Big Plot*
03/05/2009	Commercializzazione di WhatsApp
2009	Travis Kalanick e Garrett Camp fondano Uber
2009	Daniel Benmergui realizza *Today I Die*
22/10/2009	Commercializzazione di Windows 7
2010	Commercializzazione di Apple iPad
6/10/2010	Kevin Systrom sviluppa Instagram
2010	Fabrizio Venerandi e Maria Cecilia Averame fondano la casa editrice Quintadicopertina
2010	Erik Loyer realizza *Stange Rain*
2010	Nick Montfort e Stephanie Strickland realizzano *Sea and Spar Between*
2010	Tanenbaum realizza *Reading Glove*
2010	Boom degli *smartwatch*
2010	Lorenza Colicigno realizza *La torre di Asian*
2010	Carlo Cinato realizza *L'uomo senza cappello e la donna con le scarpe grigie*
2010	Fabrizio Venerandi realizza *Chi ha ucciso David Crane*
2010	Riccardo Milanesi realizza *L'altra*
2010	Pietro Righi Riva e da Nicolò Tedeschi fondano Santa Ragione
2010-2011	Serge Bouchardon realizza *Loss of Grasp*
2011	Commercializzazione Apple iCloud
2011	Gli smartphone sorpassano i telefoni cellulari
2011	Commercializzazione Snapchat
2011	Commercializzazione di G+
2011	Creazione di THe iNCIPIT, prima piattaforma italiana di racconti interattivi
2011	Pubblicazione della *Electronic Literature Collection* vol. 2
2011	Alexandra Saemmer realizza *Böhmische Dörfer*
2011	Roberto Fassone realizza *Sibi*

2011	Mauro Mazzetti realizza *Cuore à la coque*
2011	Claudio Di Biagio e Guglielmo Scilla realizzano *Freaks!*, prima web serie italiana di successo
11/05/2011	Commercializzazione di D-Wave One di D-Wave Systems, primo computer quantistico in commercio
04/10/2011	Commercializzazione di Apple Siri
2011-2012	The Jackal realizzano *Lost in Google*
12/09/2012	Commercializzazione Tinder
2012	Creazione della prima rete quantica funzionante
2012	Commercializzazione di PubCoder
2012	Fondazione di Vigamus (Roma), primo museo italiano dedicato ai videogiochi
2012	Marco Cetera realizza *Come non detto*
2012	Beat Suter e René Bauer realizzano la app *AndOrDada*
2012	Ranjit Bhatnagar ralizza *Pentametron*
2012	Amaranth Borsuk e Brad Bouse realizzano *Between Page and Screen*
2012	The Lab realizza *Fable Girls*
2012	Pubblicazione di *Il messaggio segreto delle stelle* di Max Giovagnoli
2012	Chris Klimas sviluppa Twine
2012	Pubblicazione di *Rise of the Videogame Zinesters* di Anna Anthropy
2012	Nanni Balestrini realizza *TristanOil*
2012	Introduzione della TV digitale in Italia
2012	Paolo Costa, Edoardo Montenegro e Pierluigi Vaccaneo sviluppano TwLetteratura
2013	Darius Kazemi realizza *Two Headlines*
2013	Darius Kazemi idea NaNoGenMo
2013	Francesca Chiusaroli e Fabio Massimo Zanzotto realizzano il blog scritturebrevi
2013	Mark C. Marino e Rob Wittig realizzano *Reality: Being @spencerpratt*
2013	Eugenio Tisselli realizza *El 27 || The 27th*
2013	Ramsey Nasser realizza قلب
2013	James Moore realizza *Blackbar*
2013	Fondazione della School for Poetic Computation
2013	Boom dei fitness band
2013	Claudia Molinari e Matteo Pozzi fondano We Are Müesli
02/04/2014	Presentazione di Microsoft Cortana
22/05/2014	Presentazione di Google Cardboard
2014	Andrew Campana realizza *Automation*
2014	Mx. Dietrich Squinkifer (“Squinky”) realizza *Quing's Quest VII: The Death of Videogames*
2014	realizza *P.o.E.M.M Cycle*
2014	Bilgé Kimyonok realizza *Web Browser's Diary*
2014	Marco Weiss realizza la pagina Facebook “Mentire di fronte alle spunte blu”
2014	Yolanda de la Torre, Raquel Gómez e Mónica Nepote realizzano *Umbrales*
2014	Emiliano Reali realizza *Ordinary*, primo fumetto italiano che utilizza la realtà aumentata
2014	Shelley Jackson realizza *Snow. A story, weather permitting*

2015	Oxford Dictionary proclama una emoji “parola dell'anno”
2015	Zach Whalen realizza *ROM_TXT*
2015	Three Minute Games realizza *Lifeline*
2015	Netflix arriva in Italia
2015-2019	Iam Tagir realizza *That Level Again*
06/01/2016	Primo abito stampato in 3D
21/01/2016	Commercializzazione della app *Fantom* dei Massive Attack
27/01/2016	Inaugurazione del primo hotel per videogiocatori
29/01/2016	Xiaoice è la prima coduttrice televisiva virtuale
04/02/2016	Commercializzazione del primo VR Editor per videogiochi, della Epic Games
2016	Pubblicazione della *Electronic Literature Collection* vol. 3
2016	Google AlphaGo batte Lee Sedol
23/03/2016	Microsoft rilascia il chatter bot Tay
01/04/2016	Flying Mollusk realizza *Nevermind*, primo videogioco che sfrutta i biofeedback
2016	ByteDance fonda TikTok
2016	La connessione da mobile sorpassa quella da fisso
2016	Dario D’Ambra, Giorgio Carlino e Nina Kiel fondano Maggese
2017	Awkward Silence realizza *dARk*
2017	Realizzazione di *InspiroBot*
2017	Fullbright realizza *Tacoma*
2017	Infinite Fall realizza *Night in the Woods*
2017	Pubblicazione di “Data Humanism” di Giorgia Lupi
2017	Fondazione del collettivo di game designer Contralto
2017	Pubblicazione di *Pinocchio in emojitaliano* di Francesca Chiusaroli
2017	Pubblicazione di *Five years of captured captchas* di Silvio Lorusso e Sebastian Schmieg
2017	Pubblicazione di *Poesie elettroniche* di Fabrizio Venerandi
2018	Emily Short sviluppa Character Engine
2019	Il Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Multimedialità e l'Audiovisivo (CIRMA) realizza *DoPPioGioco*
14/10/2019	Un buco nero virtuale risucchia *Fortnite* segnalando la fine della decima edizione

AARSETH, J. Espen (1997). *Cybertext.Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimora: Johns Hopkins University.

ANTHROPY, Anna (2012). *Rise of the Videogame Zinesters*. New York: Seven Stories Press.

ARCAGNI, Simone (2015). *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*. Ariccia: Aracne editrice.

BACHELLONI, Giovanni (1987). *Guida ragionata alle riviste di informatica. Repertorio critico e percorsi di lettura.* Roma: Fondazione Adriano Olivetti.

BARFIELD, Woodrow (2015), *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*. Boca Raton: CRC Press.

BAZZICHELLI, Tatiana (2006). *Networking. La rete come arte*. Genova: Costa & Nolan.

BENNATO, Davide (2002). *Le metafore del computer. La costruzione sociale dell'informatica.* Milano: Booklet.

BITTANTI, Matteo (2017). *Machinima. 32 conversazioni sull'arte del videogioco.* San Francisco: Concrete Press.

BOGOST, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

BOLTER, J. David (2002). *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*. Milano: Vita e pensiero.

BOLTER, J. David, GRUSIN Richard (2005). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini e Associati.

BOLUK, Stephanie, FLORES, Leonardo, GARBE Jacob, SALTER, Anastasia (2016). *Electronic Literature Collection*, vol.3.

BOOTZ, Philippe (2005). “The Problematic Of Form. Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art”. *Dichtung Digital*.

BOOTZ, Philippe (2006). “Les Basiques. La Litterature Numerique”. *Leonardo/OLATS*.

BORRÀS, Laura, MEMMOTT, Talan, RALEY, Rita, STEFANS, Brian Kim (2011). *Electronic Literature Collection*, vol. 2.

BUREAUD, Annick (2004). “Les Basiques: Art 'Multimedia'”. L*eonardo/OLATS*.

CALVINO, Italo (1980). *Una pietra sopra*. Torino: Einaudi.

CRAMER, Florian (2005). *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*. Rotterdam: Piet Zwart Institute.

DE VIVO, Fabio (2011). “eLiterature questa (s)conosciuta. Storia e stato dell’arte, definizione e sistemi affini, generazioni e classificazione dei generi”. *Testo e Senso.*

DI ROSARIO, Giovanna (2011). *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

ECO, Umberto (2007). *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*. Milano: Bompiani.

ENSSLIN, Astrid (2014). *Liteary Gaming*. Cambridge: MIT Press.

EQUIZZI, Mariano, MONACI, Sara (2016). “SurreAR. Storytelling with a Medium in a Time/Space Transition”. *EmergingSeries Journal*.

ESKELINEN, Markku (2004). “Six Problems in Search of a Solution: The Challenge of Cybertext Theory And Ludology to Literary Theory”. *Dichtung Digital*.

FABRIS, Adriano (2019). “Etica dei nuovi media”. Casa della Cultura, Milano.

FLORES, Leonardo Flores (2019). “Third Generation Electronic Literature”. *Electronic Book Review.*

FUNKHOUSER, Christopher T. (2007). *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University Alabama Press.

GALLOWAY, Alexander R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Books.

GENDOLLA, Peter; SCHÄFER Jörgen (2010). *Beyond the Screen. Transformations of Liteary Structures, Interfaces and Genres.* Bielefeld: Transcript Verlag.

GENDOLLA, Peter, SCHÄFER, Jörgen, SIMANOWSKI Roberto (2010). *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook.* Bielefeld: Transcript Verlag.

GENDOLLA, Peter; SCHÄFER, Jörgen (2015). *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: Transcript Verlag.

GIOVANNETTI, Paolo (2017). *La poesia italiana degli anni Duemila*. Roma: Carocci editore.

GOLDSMITH, Kenneth (2011). *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*. New York: Columbia University Press.

GREENSPAN, Brian (2011).“The New Place of Reading: Locative Media and the Future of Narrative”. *Digital Humanities Quarterly.*

GIUSTI, Francesco, FRASCA, Damiano, OTT, Christine (2018). *Poesia e nuovi media*. Firenze: Franco Cesati Editore.

GUBITOSA, Carlo (2007). *Hacker, scienziati e pionieri*. Stampa Alternativa.

HANSEN, Mark B. N. (2015). *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*. Chicago: University of Chicago Press.

HARTMAN, Charles O. (1996). *Virtual Muse: Experiments in Computer Poetry.* Connecticut: Wesleyan University.

HAYLES, N. Katherine (1999). *How We Became Posthuman: VirtualBodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

HAYLES, N. Katherine (2002). *Writing Machine*. Cambridge e Londra: MIT Press.

HAYLES, N. Katherine, MONTFORT, Nick, RETTBERG, Scott, STRICKLAND, Stephanie (2006). *Electronic Literature Collection*, vol.1.

HAYLES, N. Katherine (2007). “Electronic Literature: What is it?”. *Eliterature*.

HAYLES, N. Katherine (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Indiana: The University of Notre Dame Press.

JENKINS, Henry (2007). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

KAC, Eduardo (2007). *Media Poetry: an International Anthology*. Bristol: Intellect.

KAUFMANN, Vincent (2017). *Dernières nouvelles du spectacle. Ce que les médias font à la littérature*. Parigi: Éditions du Seuil.

KOSKIMAA, Raine, ESKELINEN, Markku (2010). *Cybertext Yearbook*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

LINO, Mirko (2016). “Webseries, Original Series e Digital Series. Le forme delle narrazioni seriali nel web”. *Between Journal.*

LOLLI, Alessandro (2016). “Total Memification”. *Prismo*.

LORUSSO, Silvio (2015). “In difesa dei Poor Media”. *Che Fare*.

LUPI, Giorgia (2017). “Data Humanism, The Revolution will be Visualized”. *Printmag*.

MACKENZIE, Adrian (2006). *Cutting Code: Software and Sociality.* New York: Peter Lang.

MAGINI, Gregorio (2007). “Macchine che scrivono romanzi”. *Nero.*

MANOVICH, Lev (2001). *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Edizioni Olivares.

MANOVICH, Lev (2010). *Software Culture*. Milano: Edizioni Olivares.

MONTFORT, Nick (2003). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press.

MURRAY, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.

NEGROPONTE, Nicolas (1998). “Beyond Digital”. *Wired*.

ORTOLEVA, Peppino (2012). “Homo Ludicus, The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society”. *Game. The Italian Journal of Game Studies.*

PEDERCINI, Paolo (2017). “Stranger Playthings. Remaking a VR Counterculture”. Festival “Game Happens!”, Genova.

POZZI, Giovanni (2002). *La parola dipinta*. Milano: Adelphi.

QUARANTA, Domenico (2005). *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*. Milano: Edizioni ready-made.

RABINOWITZ, J. Peter (1987). *Before Reading*. Ohio: The Ohio State University Press.

RALEY, Rita (2007). *Tactical Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

RAYMOND, Eric S. (2003). *The on-line hacker Jargon File*. Versione 4.4.8.

REICHARDT, Jasia (1968). *Cybernetic Serendipity. The Computer And The Arts*. Kent: Studio International.

RETTBERG, Scott, TOMASZEK, Patricia, BALDWIN, Sandy (2015). *Electronic Literature Communities*. Morgantown: Center for Literary Computing.

RIVA, Massimo (2011). *Il futuro della letteratura. L'opera letteraria nell'epoca della sua (ri)producibilità digitale*. Napoli: Scriptaweb.

ROSA, Paolo, BALZOLA, Andrea (2010). *L'arte fuori di sé*. Milano: Feltrinelli.

RYAN, Marie-Laure (1999). *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press.

RYAN, Marie-Laure (2010). "Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art". *Electronic Book Review.*

RYAN, Marie-Laure, EMERSON, Lori, ROBERTSON J. Benjamin (2014). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media.* Baltimora: Johns Hopkins University Press.

SAEMMER, Alexandra (2008. "Interfacial media figures". *HAL*.

SOMAINI, Antonio (2019). "Machine Vision. Lo sguardo non-umano". Casa della Cultura, Milano.

SONDHEIM, Alan (2001). "Introduction: Codework". *ABR*.

STEFANS, Brian Kim (2003). *Fashionable Noise: On Digital Poetics*. Berkeley: Atelos Press.

STEFANS, Brian Kim (2012). "Language as Gameplay: Toward a Vocabulary for Describing Works of Electronic Literature". *Electronic Book Review.*

TABBI, Joseph, CITRON, Michelle, HEINTZ, Kurt, NOLIN Niki, RETTBERG, Scott, STERN, Andrew, WITTIG, Rob (2002). "Start here. An Interdisciplinary Introduction to Electronic Literature". *Iowa Journal of Cultural Studies*.

WARDRIP-FRUIN, Noah (2005). "Playable Media and Textual Instruments". *Dichtung Digital.*

ZANE, Marcello (2008). *Storia e memoria del personal computer. Il caso italiano*. Milano: Jaca Book.

A

AARSETH, ESPEN J. 7, 8, 95, 106, 189, 190, 489, 501, 502, 606
ABATANGELO, SOFIA 382
ABBADO, ADRIANO 108
ABRAHAMS, ANNIE 273, 435, 450, 598, 601
ABRAMS, J.J. 62
ABRUZZESE, ALBERTO 267, 268
ABURTO, JOSE 602
ADRIAN, MARC 71, 591
ACHITUV, ROMY 198
ACTON, ELIZA 304
ALLISON, DENNIS 593
ADAM, DOUGLAS 101
ADOLGISO, ARMANDO 279
ADRIAN, BOB 69
ADRIAN, MARC 71, 591, 593
AGHAEI, SAREH 331
AGRÒ, LEANDRO 330, 346
ALBANI, PAOLO 62
ALBERT, SAUL 350
ALCORN, AL 73
ALIGHIERI, DANTE 477
ALLEN, PAUL 68, 593
ALMAN, FLAVIA 108
ALSLEBEN, KURD 21, 591
AMERIKA, MARK 236, 237, 244, 261, 267, 316, 380, 598
ANCESCHI, LUCIANO 29
ANDERSON, LAURIE 405, 406, 407
ANDERSON, TOM 601
ANDERSSON, ANDREA 16
ANDREESSEN, MARC 149
ANDREWS, JIM 184, 185, 186, 187, 190, 191, 199, 216, 265, 597, 600, 601, 602
ANGEL, MARIA 339, 341
ANGIOLINO, ANDREA 95
ANGLADE, JEAN-CLAUDE 69
ANKERSON, INGRID 155, 273, 600
ANNOVI, GIAN MARIA 111
ANTHROPY, ANNA 604, 606
APICELLA, ARIANNA 48
APOLLINAIRE, GUILLAUME 159, 589
APOLLONIO, DANIELA 202, 203
APRILE, FRANCESCO 293
AQUILINA, MARIO 442, 443, 452
ARAZI, EFRAIM 23
ARCAGNI, SIMONE 177, 321, 330, 331, 333, 340, 353, 365, 445, 606
ARCHER, ARLENE 416
ARETINI, ALESSANDRA 493
ARISTOTELE 464, 478
ARMENT, MARCO 602
ARMSTRONG, KATE 310
ARNAUD, NOËL 66, 67, 429, 592
ARNS, INKE 147
ARP, HANS 29
ALSLEBEN, KURD 21, 591
ASCOTT, ROY 69, 89, 122, 595
ASEGUINOLAZA, FERNANDO CABO 261

Aspnes, Jim 103
Assante, Ernesto 365
Auer, Johannes 215, 442
August, Brian 335
Auster, Paul 62
Averame, Maria Cecilia 412, 603
Azevedo, Wilton 125
Azuma, Ronald 335, 339

B

Babbage, Charles 589
Baboni-Schilingu, Jacopo 112
Bach, Johann Sebastian 51, 168
Bachelloni, Giovanni 84, 606
Bachleitner, Norbert 223, 231
Backus, John 201, 590
Bagnara, Sebastiano 331
Bailey, Richard W. 71, 593
Bajohr, Hannes 2, 283
Balestrini, Nanni 3, 8, 15, 23, 26, 28-58, 97, 110, 111, 114, 182, 211, 416, 590, 591, 604
Ballard, James Graham 205, 208
Balpe, Jean-Pierre 40, 110-116, 188, 190, 196-198, 336, 342, 594, 598, 599, 602
Balzola, Andrea 158, 177, 610
Bajohr, Hannes 2, 283
Banzi, Massimo 602
Baratta, Lidia 377
Barberi Squarotti, Giorgio 41
Barbosa, Pedro 72, 117, 596
Barenghi, Mario 134, 139, 141
Barfield, Woodrow 335, 606
Baricco, Alessandro 322-328, 353, 363, 377
Barilli, Renato 26, 46
Baroni, Vittore 75
Barr, Pippin 336
Barrière, Jean-Baptiste 198
Barrile, Lorenzo 498-500
Barros, Anna 199
Bartezzaghi, Stefano 77, 78
Barthes, Roland 134, 489
Bartle, Richard 103
Barzyk, Fred 23
Battaglia, Eugenio 445, 446
Baudelaire, Charles 342
Baudot, Jean 52, 54, 55, 59, 60, 591
Baudrillard, Jean 489
Bauer, René 604
Bazzichelli, Tatiana 75, 91-93, 107-109, 289, 606
Becker, Jens P. 488
Beckwith, Laura 602
Bedford, Martyn 276
Beiguelman, Giselle 2, 232, 247, 271, 272, 280
Bellamy, Dodie 217
Belli, Roberto 251
Bénabou, Marcel 595
Benayoun, Maurice 198
Benenson, Fred 377
Benjamin, Walter 130, 131, 159, 236, 415
Benmergui, Daniel 411, 603
Bennato, Davide 13, 61, 606
Bennett, Morgan 49
Bense, Max 8, 19-21, 23, 40, 65, 88, 116, 414, 441, 588, 589
Berardi, Franco 28, 303
Bergami, Maurizio 499
Berge, Claude 63
Bergson, Henri 221
Berio, Luciano 31, 166
Berkeley, Edmund 23, 590
Berlyn, Michael 101

Bernard, Yvez 64
Bernardi, Myriam 235-237
Berners-Lee, Timothy 24, 129, 147, 329, 593, 595
Bernstein, Charles 155
Bernstein, Mark 132, 262, 336, 593
Bertolotti, Silvia 275, 276
Bezos, Jeff 596
Bhatnagar, Ranjit 356, 603
Biagini, Enza 131
Bicocchi, Nicola 348
Bigelow, Alan 274
Bing, Xu 377
Birkhoff, George David 20, 588
Bittanti, Matteo 382, 605
Blanck, Marc 101
Blast Theory 310, 600
Blau Du Plessis, Rachel 217
Blecharczyk, Nathan 601
Block, Friedrich W. 441
Bo, Carlo 40, 41
Bogost, Ian 347, 605
Bolter, David J. 132, 133, 165, 595, 605
Boluk, Stephanie 156, 605
Bookchin, Natalie 275, 598
Bootz, Philippe 1, 7, 8, 15, 17, 71, 87, 88, 112, 113, 116, 117, 123-126, 128, 189, 193-195, 214, 215, 232, 325, 262, 600, 605
Borges, Jorge Luis 77, 130, 147, 275, 293, 588, 592
Borràs, Laura 156, 605
Bortolotti, Fabio 200
Bortolotti, Gherardo 601
Bortwick, John 596
Boselli, Leonardo 468, 478
Borsuk, Amaranth 409, 603
Bosch, Hieronymus 384, 385
Böttcher, Bastian 274, 597
Bouchardon, Serge 1, 196, 449, 602
Boulton, Jim 220
Bouse, Brad 409, 603
Bracchi, Giampio 83
Braffort, Paul 71, 115, 593
Bralia, Cristina 351
Brancaleoni, Claudio 37
Breeze, Mary Anne "mez" 294, 423, 599
Bret, Michel 123, 593
Breton, André 292
Brett, Michel 123
Breuer, Joseph 197
Brewster, Grace 13
Bria, Ginevra 31
Brittenham, Skip 407
Brock, Timothy C. 340
Broeckmann, Andreas 295
Broggi, Alessandro 601
Brown, Dan 202
Brown, Norman O. 122
Brown, Peter J. 132, 593
Brownie, Barbara 217
Bruno, Christophe 287
Brusadin, Vanni 287, 288, 293
Brin, Sergey 597
Bucalossi, Federico 108
Buchloh, Paul G. 487
Buckles, Mary Ann 476, 487
Budge, Bill 69
Bullock, Marcus 236
Bunting, Heath 289
Bureaud, Annick 2, 6, 158, 606
Burgaud, Patrick-Henri 123, 159, 188, 190, 601
Burnham, Jack 70

Burns, Robert 304
Burroughs, William S. 22, 188, 190, 208, 211, 251, 256, 291
Bush, George W. 187
Bush, Vannevar 24, 68, 129, 134, 181, 589
Bushnell, Nolan 71, 73, 591, 592
Butterfield, Stewart 600
Buzzati, Dino 51

C

Cabrera Infante, Guillermo 62
Cage, John 23, 55, 65, 138, 251, 264
Cailliau, Robert 147, 595
Calisi, Daniela 220, 221, 224-231, 260, 279, 596, 597
Calvino, Italo 56, 59, 60, 62, 77, 78, 131, 329, 240, 477, 591, 593, 606
Camp, Garrett 602
Campana, Andrew 603
Campbell, Andy 189, 273, 275-277, 404, 501, 598
Canali, Mario 108
Caparezza 370
Capatonda, Maccio 370
Capuzzo, Gianluca 601
Caramuel, Juan 588
Carassai, Mauro 449
Carlino, Giorgio 386, 604
Caronia, Antonio 108
Carbone, Paola 18, 130, 131, 197, 294, 297, 364, 449
Cardea, Davide 278, 279, 600
Carducci, Giosuè 45
Carmona, Angel 71, 592
Carpenter, Jim 198, 600
Carpinello, Sergio 75
Carrega, Ugo 452, 595
Caruso, Enrico 174
Capaldo, Francesco 366
Capararo, Michele 287
Capisani, Giampaolo 287, 293
Caput, Thierry 110
Casagrande, Marco 182
Cascone, Kim 331
Casetti, Francesco 345
Castelli, Gabriella 348
Cavalcoli, Aldo 82
Cayley, John 123, 159, 196, 294, 344, 345, 441, 597, 601
Ceccotti, Lorenzo 408
Celati, Gianni 490
Cella, Federico 382
Celsi, Giovanni 85
Cerf, Vinton 69, 591
Cerruti, Roberto 454, 456
Cetera, Marco 603
Cevoli, Pier Paolo 237, 238, 251, 598
Chamberlain, William 118, 594
Chaplin, Heather 74
Chapman, Adam 180
Chelotti Grossi, Marcella 50, 51
Chen, Steve 601
Chesky, Brian 601
Chiappe, Domenico 242, 597
Chiusaroli, Francesca 375-377, 603, 604
Chlébnikov, Velimir 127
Chomsky, Noam 20, 201
Chopin, Henri 590
Christin, Anne-Marie 332
Cimatti, Pietro 45
Cinato, Carlo 602
Ciotti, Fabio 260
Cireddu, Paola 251

Cirifino, Fabio 593
Cirio, Paolo 601, 602
Cirma 42, 346-348, 401, 402, 601, 604
Citron, Michelle 497, 609
Clark, Lawrence James 142
Clément, Gilles 331
Clément, Jean 1
Clements, Wayne 41, 449
Cohen, Harold 72, 592
Colicigno, Lorenza 602
Collins, Harry M. 61
Colombini, Enrico 97, 98, 104, 414, 442, 454, 461, 464, 465, 472, 476-478, 480, 481, 483, 485, 487, 489, 491-500, 502, 593
Comai, Adriano 33, 45
Comino, Angelo "Motor" 204-211, 279, 319, 411, 599
Condon, Brody 64
Connor, Michael 149, 150, 153, 234, 243
Conway, John 70, 591
Cooper, Martin 69, 592
Coover, Robert 131, 132, 440, 591
Cope, Bill 415
Cordeiro, Waldemar 70, 591
Cordella, Francesco 498
Cortázar, Julio 62, 590
Cosic, Vuk 67, 283, 285, 310
Costa, Paolo 362, 603
Couffignal, Louis 67, 283, 285, 310
Coverley, M. D. 274. 275, 599
Cox, Gregory 487
Cramer, Florian 8, 22, 60, 61, 65, 67, 284, 291, 294-296, 300-303, 369, 493, 599, 606
Cronenberg, David 208, 295
Crookes, William 14
Crowther, William 73, 74, 97, 459, 460, 462, 463, 472, 485, 489, 592
Cuartielles, David 601
Culler, Jonathan 451
Cummings, Edward Estlin 588
Cunningham, Merce 23
Curi, Fausto 37

D

D'Abrigeon, Julien 195, 231, 597
D'Alessandro, Jaime 312, 313
D'Alessandro, Paolo 147
D'Ambra, Dario 386, 604
D'Ambrosio, Matteo 3
D'Isa, Francesco 210
D'Orlan 69, 117
Dabney, Ted 72, 591, 592
Dadda, Luigi 25
Dalmon, Gérard 599, 600
Damiano, Rossana 347
Danielewski, Mark Z. 598
Danjean, Marc 69
Daumal, René 77, 588
Davinio, Caterina 3, 127, 128, 281, 597
Davis, Douglas 23
Davis, Warren 481
De Certeau, Michel 267, 268, 312
De Guzman, Onel 303
De Kerckhove, Derrick 108, 279
De L'Isle-Adam, Villiers 292
De la Torre, Yolanda 603
De Maupassant, Guy 370
De Melo e Castro, Ernesto Manuel 67, 124, 591
De Souza, Erthos Albino 72
De Vaulchier, Louis-Michel 195
De Vivo, Fabio 3, 212, 237, 246-248, 250, 448, 606

De Wolfe, Chris 600
Debord, Guy 65
Deed, Martha 192, 600
Deen, Phillip D. 142
Degli Antoni, Giovanni 103
Del Vacchio, Nicola 287, 303
Deleuze, Gilles 129
Deluy, Henri 196
Dencker, Klaus Peter 72, 591
Dendi, Alberto 492
Deseriis, Marco 286, 289, 290
Develay, Frédéric 69, 116, 117, 126, 594
Dever, Joe 95
Di Bello, Bonaventura 98
Di Biagio, Claudio 365, 370, 603
Di Chio, Ottavio 312, 313, 598
Di Maggio, Gino 75, 108
Di Pietrantonio, Giacinto 26, 40
Di Pietro, Antonio 143
Di Pisa, Michele 82
Di Rosario, Giovanna 3, 7, 196, 199, 448, 449, 479, 606
Dibbell, Julian 293
Dick, Philip K. 138, 210, 211, 243
Didino, Gianluca 345
Dinsmore, Claire 155
Disney, Walt 71, 592
Djordjevic, Goran 289
Dodaro, Francesco Saverio 79, 94, 595-597
Domanin, Igino 147
Domike, Steffi 183
Donguy, Jacques 56
Dorsey, Jack 601
Dorst, Doug 62
Dortier, Jean-François 226
Douglas, J. Yellowlees 501
Draper, John 593
Dreyfus, Hubert 61
Drucker, Johanna 89
Duchamp, Marcel 136
Ducrocq, Albert 52, 53, 55, 590
Dumas, Alexandre 312
Durand, David 185, 187
Dutey, Jean-Marie 116, 123, 126
Dvorak, August 588

E

Eckert, J. Presper 13
Eco, Umberto 26, 27, 38-41, 46, 47, 135, 141, 142, 232, 240, 281, 363, 421, 478, 488-491, 590, 606
Egan, Jennifer 362
Ejaz, Aneeq 379
Ek, Daniel 602
Eliot, Thomas Stearns 250
Ellis, Warren 364
Éluard, Paul 59
Emerson, Lori 154, 212
Engberg, Maria 164, 165
Engelbart, Douglas 68, 590, 591
Ensslin, Astrid 142, 265, 606
epidemiC 147, 286-288, 291, 292, 303-306, 311, 599
Equizzi, Mariano 339, 341, 343
Eskelinen, Markku 164, 189, 488, 606, 607
Espenschied, Dragan 329, 374, 375
Etter, Thomas 118, 594
Eugeni, Ruggero 331, 365
Evans, Richard 400

F

Fabris, Adriano 331, 444

Faccioli, Francesco 382, 383
Faggin, Federico 68, 591
Fagone, Vittorio 93, 94
Faidutti, Bruno 477
Fake, Caterina 600
Falcinelli, Marco 476, 487
Fanning, Shawn 598
Farsani, Hadi Khosravi 331
Fassone, Riccardo 498
Fassone, Roberto 602
Fata, Anna 238
Fava, Giuseppe 103
Feinson, Roy 595
Felco, Alfredo 366
Fermi, Enrico 25
Fernbach-Flarsheim, Carl 72, 591
Ferrero, Ernesto 77
Ferronato, Massimo 287, 291
Ferry Byte 144
Filo, David 596
Flanagan, Mary 247
Flaubert, Gustave 112, 115
Flores, Leonardo 1, 4, 5, 7, 8, 153, 156, 158, 185, 216, 217, 265, 272, 333, 334, 460, 606
Foelker, Ferruccio 41
Foer, Jonathan Safran 62
Fontana, Giorgio 354
Forest, Fred 69
Foresta, Don 88, 89
Forlani, Francesco 411
Foster Wallace, David 62
Francalanci, Chiara 83
Francavilla, Riccardo 178-180, 211
Frank, Helmar 21
Franke, Herbert W. 21, 592, 593
Frasca, Damiano 215, 607
Freddi, Simone 322
Frémiot, Marcel 193, 600
Freud, Sigmund 166, 197, 305, 494
Froehlich, Elaine 187
Frye, Northrop 476
Funkhouser, Christopher T. 8, 11, 15, 17, 40, 57, 71, 72, 142, 213, 606

G

G&L 95
Gaboury, Jacob 17
Gache, Belen 7, 273, 274, 597
Gadda, Carlo Emilio 77, 588
Galia, Cristina 347
Garbe, Jacob 156, 605
Garcia, Miguel Angel 135, 142, 596
Garofoli, Francesca 278
Gates, William 68, 149, 220, 592
Gattolin, Alexia 361
Gebbia, Joe 601
Gelmini, Giulia 88
Gendolla, Peter 2, 7, 231, 336, 338, 339, 344, 352, 435, 441, 606
Genette, Gérard 482
Genti, Francesca 434
Gerlitz, Carolin 321
Gerosa, Mario 281
Geschke, Charles 593
Giachetti, Gianni 82
Giachi, Ilaria 370
Giacobbo, Roberto 370
Giampà, Daniele 3, 189, 224, 228, 270, 275, 276, 412, 413, 416-418, 421
Gibbs, Anna 339, 341
Gibson, William 108, 208, 594, 595
Gide, André 292
Gillespie, William 247
Gilli, Roberto 10, 160-170, 172, 174-176, 205,

208, 216, 261-264, 267, 277, 278, 308, 309, 319, 503, 597-600, 602
Giovagnoli, Max 178, 603
Giovannetti, Paolo 37, 38, 414, 606
Giovenale, Marco 601
Giuliani, Alfredo 26, 29
Giusti, Francesco 215, 607
Glass, Noah 601
Gleize, Jean-Marie 445
Glessi, Antonio 90, 92, 93, 108, 109, 594
Goldsmith, Kenneth 441, 607
Gómez, Raquel 603
Goodwin, Ross 332
Gopher, Alex 598
Gore, Al 148
Górska-Olesińska, Monika 449
Gosling, James 595
Gray, Steven 23, 590
Grechi, Robert 454, 455, 477, 496, 498
Green, Melanie C. 340
Greenspan, Brian 336, 338, 340, 342, 345, 346, 602
Greimas, Algirdas Julien 463, 485
Grossman, Wendy 243
Grusin, Richard 165, 329, 605
Gualdoni, Flaminio 287, 291-293
Guattari, Félix 129
Guglielmi, Angelo 46
Guglielmi, Joseph 196
Gumbrecht, Hans Ulrich 222
Guterman, Jimmy 132
Györi, Ladislao Pablo 123, 596
Gysin, Brion 15, 21-23, 52, 54, 55, 65, 190, 251, 589
Glazier, Loss Pequeño 4, 155, 195, 196, 270, 271, 596, 600
Gogol', Nikolaj Vasil'evič 296
Goldwin, Paul 34
Gomringer, Eugen 215
Grigar, Dene 215, 222, 223
Grimes, Joe 52
Grossi, Pietro 8, 50-52, 117
Guaccero, Domenico 50
Gubitosa, Carlo 12, 24, 68, 147, 150, 607
Gutiérrez, Juan Bernardo 266

H

Haberlin, Brian 407
Hachiya, Michihito 34
Hale, Joe 377
Han, Byung-Chul 221
Händel, Georg Friedrich 51
Hansen, Mark B. N. 331, 607
Hapkemeyer, Andreas 29
Haraway, Donna 107
Harrigan, Pat 189
Hart, Jon 600
Hart, Michael 71, 591
Hartman, Charles O. 57, 118, 595, 607
Hasan-Rokem, Galit 487
Hayles, Katherine N. 1, 2, 6-8, 107, 133, 134, 156, 175, 176, 188, 190, 197, 198, 273, 294, 297, 317, 351, 352, 435, 607
Heemskerk, Joan 283
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich 65
Heintz, Kurt 497, 609
Held, Joshua 93
Helmond, Anne 321
Henin, Silvio 60
Henry, Desmond Paul 589
Herrán, José Manuel González 260, 261
Higgins, Dick 52, 54, 56, 57, 75, 590, 591

Hightower, Jeffrey 348
Higinbotham, Willy 24
Hiller, Lejaren 50, 589
Hodges, Andrew 18
Hoffman, Reid 599
Holger, Dieter 405
Holland, Norman N. 97
Hollerith, Herman 588
Hollywood, Miki 244-246, 249, 598
Hopkins, Sharon 595
Hopper, Murray 13
Hosukai, Katsushuka 119
Howard, Brice 23
Howard, Peter 273, 274, 597
Howe, Daniel C. 198, 247, 600
Huang, Hsin-Chien 404
Hurley, Chad 601
Hussein, Saddam 187
Huxley, Aldous 344, 350, 452, 453

I

Iaconesi, Salvatore 331
Igoe, Tom 601
Infante, Carlo 208-210, 279, 335, 337, 339-341, 343, 344, 351, 602
Inglese, Andrea 411
Isaacson, Leonard 50
Isgrò, Emilio 422

J

Jackson, Shelley 132, 136, 230-232, 235, 236, 242, 311, 596, 597, 604
Jackson, Steve 95
Jäger, Ludwig 352
Jakobson, Roman 40
Jaromil 283, 302, 303, 305, 598, 600
Jeanneret, Yves 332
Jenkins, Henry 154, 311, 312, 334, 600, 601, 607
Jenkins, Simon 206
Jennings, Michael W. 236
Jennings, Tom 103
Jensen, Jens F. 177, 366
Jobs, Stephen 69, 73, 327, 328, 592
Johnson, Bryan Stanley 63
Johnston, David Jhave 55, 58, 72
Jones, Josh 405
Jorn, Asger 65
Joseph, Chris 601
Joyce, James 588
Joyce, Michael 129, 132-136, 189, 223, 242, 265, 266, 336, 449, 594, 597

K

Kac, Eduardo 64, 67, 72, 123, 124, 156, 193, 198, 273, 594, 601, 607
Kafka, Franz 19, 46
Kahn, Bob 69, 591
Kalanick, Travis 602
Kalantzis, Mary 415
Kaprow, Allan 23
Karim, Jawed 601
Karp, David 601
Karpinska, Aya 247, 600
Kaufmann, Geoff F. 340
Kaufmann, Vincent 353, 354, 368, 370, 372, 444, 607
Kayes, Alan 55
Kazemi, Darius 65, 356, 603
Kearns, Lionel 190, 600

Kelly, Kevin 148, 329, 594
Kemeny, John George 590
Kendall, Robert 123, 222, 223, 232, 231, 265, 266, 598, 299, 601
Kenner, Hugh 118
Kerman, Judith 595
Keyes, Ralph 13
Kiel, Nina 386, 604
Kilburn, Tom 14
Kimyonok, Bilgé 295, 296, 603
King, Adam 332
Klein, Sheldon 71, 179
Klimas, Chris 603
Klinkenberg, Jean-Marie 226
Klüver, Billy 23
Knoebel, David 273, 597, 599
Knowles, Alison 52, 54, 56
Konyves, Tom 126, 127
Konzen, Neil 593
Koskimaa, Raine 164, 196, 607
Kostelanetz, Richard 72, 123, 592
Kotok, Alan 24
Krause, Manfred 52, 53, 58, 591
Krol, Gerrit 71
Kruglanski, Orit 273, 275, 278, 600
Kubrick, Stanley 357
Kurtz, Thomas Eugene 590

L

La Molleindustria 340, 388-392, 394-396, 399, 600
La Rosa, Gaetano 287, 290, 291, 293
Laeng, Mauro 79
Lafrance, Adrienne 69
Laget, Serge 477
Lagioia, Nicola 260, 281
Lampo, Luca 287, 301, 303
Landow, George 130
Lang, Fritz 588
Lanier, Jaron 405
Lansdown, John 23
LaPorta, Tina 598
Lariccia, Giovanni 85
Larsen, Deena 132, 222, 223, 225, 228, 234, 272, 596, 599, 600
Laufer, Roger 123, 593
Laurel, Brenda 317
Le Lionnais, François 64, 66
Leandre, Joan 286
Leary, Timothy 108
Leishman, Donna 212, 220, 274
Lem, Stanisław 76
Lennon, Brian 146
Lentini, Francesco 122, 178
Levine, Jeremy 15
Levy, Steven 24
Lewis, Jason E. 275, 600
Lewis, Peter H. 119
Ley, Jennifer 265, 598
Lialina, Olia 234-237, 261, 597
Ligabue, Marco 50, 51
Lino, Mirko 365-367, 607
Lisa, Tommaso 3, 78
Llull, Ramon 588
Logg, Ed 593
Lolli, Alessandro 379, 380, 607
Lombardo, Vincenzo 347
Longo, Mauro 96
Lorenzin, Filippo 358, 359
Loreto, Antonio 30, 39, 44
Losano, Mario G. 85
Loseby, Jessica 295, 599

Lotman, Jurij 141
Lovecraft, Howard Phillips 103, 208
Løvlie, Anders Sundnes 337, 339, 342, 602
Lowood, Henry 74
Loyer, Erik 273, 274, 599, 602
Lucentini, Franco 60
Ludovico, Alessandro 291
Lughi, Giulio 130, 177, 178, 279, 333, 490
Lunenfeld, Peter 316
Lupi, Giorgia 378, 304, 608
Lutz, Theo 8, 19, 20, 22, 23, 50, 52-54, 56, 441, 589
Lyotard, Jean-François 110, 111, 116, 593

M

MacAlistair Ritchie, Dennis 591
Maciunas, George 75
Mackenzie, Adrian 283, 284, 608
MacKenzie, Kevin 69, 593
MacLow, Jackson 52, 58, 118
MacLow, Mordecai-Mark 58
Madaski 312, 313
Madera, Bruno 31
Maggese 386, 387, 604
Magini, Gregorio 59, 321, 330, 332, 358, 361, 400, 608
Magistretti, Stefano 119, 129, 594
Magli, Valeria 48
Maher, Jimmy 465, 466
Maillarde, Claude 116
Malbreil, Xavier 599
Malevič, Kazimir Severinovič 285
Mallarmé, Stéphane 33, 72, 588
Mallen, George 23
Malloy, Judy 594
Maltagliati, Sergio 50
Mamei, Marco 348
Manacorda, Paola 81
Manaira, Mauro 25
Manganelli, Giorgio 47
Mannoni, Antonio 104
Manovich, Lev 8, 152, 158, 176, 177, 212, 220, 271, 280, 316, 338, 350, 354, 495, 608
Manzoni, Alessandro 362
Marchi, Marco 121
Marcus, Aaron 72
Marinetti, Filippo Tommaso 45, 588
Marino, Mark 372, 603
Marques, Albertus 589
Martino, Gianluca 601
Marx, Karl 65
Maser, Siegfried 21
Masnata, Pino 588
Masterman, Margaret 52, 57, 120, 591
Masucci, Raffaele 196, 282, 448
Matano, Frank 370
Mateas, Michael 183, 400, 601
Mattei, Maria Grazia 108
Mattes, Eva e Franco 284, 286, 310, 359, 360, 598-601
Mattioli, Valerio 96
Mauchly, John 13
Mauri, Giuditta 351
Mazzei, Alessandro 35, 42
Mazzetti, Mauro 603
McCarthy, John 23, 182
McCloud, Scott 598
McDaid, John 132
McKinnon, Robin Wood 52, 591
McLuhan, Marshall 48, 152, 271, 364, 590
McWhorter, John 379
Meehan, James 71, 183, 592

Megler, Veronika 502
Mellis, David 601
Memmott, Talan 155, 156, 296, 298, 379, 598, 605
Menezes, Philadelpho 125, 459
Menkveld, Erik 71
Meretzky, Steve 101
Miccini, Eugenio 75
Michael, Andrew 330
mIEKAL aND 118
Mietta, Marco 90
Miglioli, Lorenzo 135-140, 144, 279, 313, 596
Milanesi, Riccardo 366, 367, 369, 370, 602
Milani, Filippo 281
Milano, Paolo 41
Milic, Louis 71, 591
Milk, Chris 404
Mills, Michael 155
Minarelli, Enzo 127, 595
Minghetti, Marco 18, 130, 197, 294, 490
Minsky, Marvin 23
Mirarchi, Federico 407
Mitchell, Philip 501
Mitchell, William J. T. 48, 271, 501
Mohammad, Kasey Silem 380
Mohr, Manfred 70, 591
Moles, Abraham André 21, 65, 87, 88, 116
Molina, Bebe 247
Molina, José 30, 49
Molinari, Claudia 383, 603
Mon, Franz 589
Monach, Greta 71, 592
Monaci, Sara 339, 341, 343, 606
Monastra, Carlo 117
Mondrian, Piet 284
Monroe, Marilyn 335
Montanaro, Marco 322
Montenegro, Edoardo 362, 603
Montfort, Nick 16, 18, 19, 21, 56, 97, 156, 191, 311, 436, 441, 449-451, 454, 463, 464, 488, 497, 501, 601, 602, 607, 608
Monti, Johanna 376, 377
Moore, James 410, 603
Moretti, Pierre 59
Morgan, Neven 410, 603
Mori, Giovanni 50, 51
Moro, Aldo 48, 386
Morocutti, Marco 454
Morosini, Pierluigi 121
Morreale, Domenico 354, 444
Morresi, Renata 449
Morrissey, Judd 265, 599
Morse, Harrison 23
Moscardi, Iuri 362
Moss, Brion 180, 187
Mossetti, Paolo 398
Motta, Gianmario 83
Motte, Warren F. 66
Moulthrop, Stuart 132, 183, 595
Müller-Zettelmann, Eva 223
Murray, Janet 316, 488, 495, 608

N

Nabokov, Vladimir 62, 277, 599
Nadiani, Giovanni 450
Nagy, Laszlo Moholy 588
Nasser, Ramsey 603
Nake, Frieder
Napier, Mark 285, 598
Napolitano, Pasquale 159, 192, 193
Naur, Peter 201

Nees, Georg 590
Negroponte, Nicolas 331, 608
Nelson, Graham 400, 463, 464, 470
Nelson, Jason 247, 248, 274, 298, 496, 600. 602
Nelson, Theodor Holm 24, 129, 181, 589
Nematbakhsh, Mohammad Ali 331
Nepote, Mónica 603
Newfield, Denise 415
Newman, Max 13
Newman, Michael 118, 594
Nichol, Barrie Philipp 123-125, 594
Nielsen, Jakob 329
Niemi, Marko 191
Niesz, Anthony J. 97
Nigdélian-Fabre, Valérie 44
Niss, Millie 192, 600
Nobis, Alberto 32, 35, 39
Nolin, Niki 497, 609
Norman, Donald Arthur 329
Novalis 11
Nunnari, Fabrizio 347

O

O'Conner, John J. 476
O'Reilly, Tim 321, 601
O'Rourke, Joseph 118
Obama, Barack 377
Oberhaus, Daniel 330
Olivetti, Adriano 25, 84, 605
Olleia, Giulio 598
Omidyar, Pierre 596
Ortoleva, Peppino 323, 324, 608
Ott, Christine 215, 607
Ottonieri, Tommaso 29
Owens, Trevor 329, 375

P

P., Melissa 202
Padlock 23
Paesmans, Dirk 283
Paganini, Niccolò 51
Page, Larry 597
Pagis, Dan 487
Pagliarani, Elio 26
Paik, Nam June 23, 590, 594
Pampaloni, Geno 40
Pandolfi, Alearda 135, 449
Panosetti, Daniela 250, 268, 269, 319
Papp, Tibor 116, 123, 126, 594
Parker, Sean 598
Parks, Timothy 450
Parlangeli, Diletta 322
Pascoli, Giovanni 426
Pasolini, Pier Paolo 44, 386
Patrito, Marco 93, 595
Patti, Keaton 358
Pavolini, Antonio 202, 203
Payne, K.M. 597
Pazienza, Andrea 250
Pedercini, Paolo 340, 353, 387, 388, 394, 398, 403, 404, 406, 407, 445, 600, 608
Pedrazzini, Davide 363, 364, 367
Peirce, Charles Sanders 20
Pellegrineschi, Vittorio 49
Pellizzi, Federico 233
Perloff, Marjorie 441
Perec, Georges 62, 65, 67, 593, 594
Perini, Mauro 312
Perring, Giles 159
Perissinotto, Alessandro 141
Perotto, Pier Giorgio 25
Persico, Oriana 331
Pesce, Stefano 365

Pestana, Silvestre 123
Petchanatz, Christophe 117
Peterson, Dale 489
Piazza, Roberto 407
Piene, Otto 23
Phillippy, Clair 52, 55
Piccolomini, Alessandro 77, 588
Picone, Mauro 25
Piggott, Sam 336
Pignotti, Lamberto 27, 28
Pinsky, Robert 74, 594
Piringer, Jörg 273, 602
Pisarski, Mariusz 449
Pitts, Bill 24
Poe, Edgar Allan 459, 472, 473, 477
Polkinhorn, Harry 594
Pontis, Arnaldo 251, 253, 255-257, 259, 260
Porro, Gabriele 182
Porta, Antonio 26
Pozzi, Giovanni 63, 64, 114, 115, 608
Pozzi, Matteo 383, 603
Pozzi, Simone 331
Pratchett, Terence David John 477
Pratt, Spencer 372
Pressman, Jessica 152, 154, 155
Priolo, Egle 373
Proust, Marcel 159
Pullinger, Kate 601

Q

Quaranta, Domenico 64, 282, 283, 286-290, 301, 303, 307, 321, 608
Quéau, Philippe 108
Queneau, Raymond 63, 64, 71, 95, 130, 192, 362, 430, 589

R

Rabinowitz, Peter J. 459, 462, 608
Rains, Lyle 593
Raley, Rita 156, 295, 338, 345, 351, 605, 608
Ramelli, Agostino 589
Rauschenberg, John 23
Raymond, Eric S. 358, 608
Read, Max 355
Reali, Emiliano 407, 603
Reichardt, Jasia 15, 50, 52, 56, 590, 591
Reid, Robert H. 148
Reiff, Sabine 108
Rempe, Katarina 215, 221, 222
Renzoni, Nazario 144
Resmini, Andrea 331, 340, 343, 370, 371
Rettberg, Scott 154, 156, 212-214, 311, 337, 497, 601, 607-609
Ricardo, Francisco J. 344
Riccardi, Giovanni 465
Ricciardi, Mario 177, 321
Richards, Daniel 598
Richards, Debbie 142
Rieser, Martin 314, 345, 350
Righi Riva, Pietro 385, 401, 602
Rimbaud, Arthur 127
Rio, Fausto 366
Riotta, Gianni 38
Rispo, Patrizio 370
Riva, Massimo 198, 218, 297, 298, 315-317, 451, 608
Riverso, Renato 81
Rjs 71
Ryman, Geoff 243, 244, 259, 267, 597
Robertson, Benjamin J. 154, 607

Robinett, Warren 74, 593
Rocca, Marco 251
Rodríguez, Jaime Alejandro 265, 598
Roget, Peter Mark 16
Roncaglia, Gino 260, 415, 417
Rosa, Paolo 108, 177, 593
Rosenberg, Jim 67, 591
Rosenstiehl, Pierre 130, 490
Rosi, Alberto 348
Ross, Douglas 23
Rosso, Filippo 236, 237, 246-250, 263, 599
Roubaud, Jacques 115, 593
Rovatti, Pier Aldo 115
Rubik, Margarete 223
Ruggiano, Fabio 81
Ruggiu, Valentina 377
Russell, Steve 24, 590
Russo, Emiliano 32, 33, 38, 50, 92
Ruzzo, Simone 366
Ryan, James 52
Ryan, Marie-Laure 154, 212, 221, 276, 295, 316, 465, 480, 481, 609

S

Sacerdoti, Giorgio 25
Saemmer, Alexandra 8, 134, 193, 218, 219, 222, 231, 449, 470, 474, 479, 481, 482, 602, 609
Salgari, Emilio 477
Salter, Anastasia 156, 605
Salvatores, Gabriele 597
Salvia, Mattia 95, 96
Salvini, Matteo 201
Sample, Mark 7, 212, 213, 273, 298
Sanderson, Mark 231
Sangati, Federico 376, 377
Sanger, Larry 599
Sangiorgi, Leonardo 593
Sanguineti, Edoardo 26, 31, 45, 62
Sannelli, Massimo 601
Sansavini, Stefano 144
Santa Ragione 385, 602
Sanzo, Enrico 330
Sapnar, Megan 155, 273, 599
Saporta, Marc 47, 63, 590
Saramago, Josè 174, 309
Sassoon, Siegfried 404
Saunders, Bob 24
Scaglione, Massimo 76
Scandone, Fabio 90
Schäfer, Jörgen 2, 7, 231, 336, 338, 339, 344, 352, 435, 440, 441, 606
Schaffner, Anna Katharina 231
Schaudt, Götz Friedemann 52-54, 58, 590
Schiele, Bernt 348
Shiffman, Daniel 432
Schmieg, Sebastian 360, 604
Schnapp, Jeffrey 450
Schopenhauer, Arthur 208, 209
Schreibman, Susan 71
Schwartz, Oscar 361
Scilla, Guglielmo 365, 370, 603
Scott, Dana 18
Scott, Jason 101, 496
Scott, Ridley 81, 594
Seawright, James 23
Selfridge, Oliver G. 182
Servadio, Matteo 157
Severina, Elisabetta 492
Shankar, Ravi 155
Shannon, Claude 12, 13, 19-21, 23, 52, 59, 187, 589

Shaw, George 273
Shaw, Jeffrey 123, 595
Sheen, Michael 404
Shelley, Percy Bysshe 370
Shiovitz, Dan 598
Sholes, Christopher 588
Short, Emily 101, 400, 488-490, 496, 598, 604
Shulgin, Alexei 284, 597
Shulman, David 487
Sidoti, Beniamino 77, 121
Siemens, Ray 71
Simanowski, Roberto 7, 231, 606
Simon, John F. 192, 597
Simonetti, Gianluigi 451
Sinigaglia, Riccardo 108
Skains, Lyle 142
Smith, Owen 57
Snow, Charles Percy 23, 52, 93, 589
Snyder, Ilana 501
Soddu, Celestino 117, 594, 597
Sollfrank, Cornelia 288
Somaini, Antonio 331, 609
Sommerville, Ian 15, 21, 23
Sondheim, Alan 72, 294, 295, 300, 599, 609
Soresi, Filippo 135
Sorrentino, Paolo 201
Sosio, Silvio 598
Spanò, Alvise 201-204, 600
Squinkifer ("Squinky"), Mx. Dietrich 603
St. Pierre, Melissa 391
Staehle, Wolfgang 595
Stalbaum, Brett 284
Stallman, Richard 69, 213, 328
Stefans, Brian Kim 7, 156, 158, 185, 189, 197, 214, 217, 218, 221, 598, 601, 605, 609
Stern, Andrew 183, 400, 497, 601
Stevenson, Robert Louis 477
Stickel, Gerhard 52, 56, 590
Stone, Biz 601
Strachey, Christopher 8, 16-18, 22, 23, 52, 54, 58, 60, 115, 589
Strang, Thomas 348
Strasser, Reiner 599
Stratos, Demetrio 48
Strickland, Stephanie 153, 154, 156, 160, 181, 182, 185, 187, 195, 196, 234, 274, 436, 449, 602, 607
Stroustrup, Bjarne 594
Succi, Stella 33, 46
Sutcliffe, Alan 23
Sutherland, Ivan 590
Swift, Jonathan 77, 283, 292, 588
Swigart, Rob 595
Swiss, Thomas 155, 273, 599
Systrom, Kevin 602
Suter, Beat 603

T

Tabbi, Joseph 497, 609
Taddeo, Gabriella 353, 354
Tagir, Iam 410, 604
Tambellini, Aldo 23
Tchou, Mario 25
Tedeschi, Nicolò 385, 602
Tehrani, Kiana 330
Tenney, James 56
Tesla, Nikola 406
The Jackal 366, 368-370, 603
The Lab 603
Thompson, Kenneth Lane 591
Thricedotted 356

Tisselli, Eugenio 159, 195, 298-300, 334, 601, 603
Tolkien, John Ronald Reuel 472
Tomaszek, Patricia 337, 608
Tomlinson, Raymond Samuel 69, 591
Tondelli, Pier Vittorio 92
Torrente, Andrea 231
Torres, Rui 72, 334, 602
Toti, Gianni 127
Tovena, Chiara 97, 454, 455, 460, 461, 464, 465, 472, 476, 478, 481, 485, 489, 491, 494, 496, 497, 502
Tozzi, Tommaso 108, 109, 114, 251, 259, 294, 595, 601
Traylor, David Kirk 593
Trevorrow, Andrew 205
Tribe, Mark 222
Trubshaw, Roy 103
Tse, Lao 34
Tuck, Hugh 24
Turing, Alan M. 8, 12-14, 16-18, 23, 59-61, 77, 115, 144, 210, 211, 328, 358, 360, 588, 589
Turkle, Sherry 107, 355, 476
Tzara, Tristan 22

U

Uber, Alessandro 103, 104, 595
Underwood, Ted 452
Uribe, Ana Maria 214-216, 597
Utterback, Camille 198

V

Vacca, Roberto 325
Vaccaneo, Pierluigi 362, 603
Vafiadis, Caterina 3
Valéry, Paul 232
Vallarino, Marco 98, 101
Valle, Andrea 35, 41, 42
Vallias, André 72, 123, 125, 595
Van Dam, Andries 24
Vanderbeek, Stan 23
Vannini, Elvira 48
Vannini, Walter 135, 136, 143, 144, 449
Vanouse, Paul 183
Vattimo, Gianni 115
Venerandi, Fabrizio 9, 10, 103-105, 189, 359, 363, 382, 383, 399, 410-419, 421-426, 428-443, 547, 595, 602, 604
Verde, Giacomo 49, 108
Vertov, Dziga 177
Vincent, James 23
Virilio, Paul 108
Voge, Marc 219, 598
Voltaire 312
Von Goethe, Johann Wolfgang 58, 65
Von Leibniz, Gottfried Wilhelm 588
Von Neumann, John 59
Vasulka, Steina e Woody 71
Verne, Jules 477
Voce, Lello 377, 380

W

Waber, Dan 214, 216, 217
Wagner, Richard 404
Wales, Jimmy 599
Wall, Larry 300, 595
Ward, Adrian 287, 290, 293, 599
Wardrip-Fruin, Noah 7, 18, 180-189, 197, 199, 309, 450, 598-601, 609
Warnell, Ted 295, 598
Warnock, John 593

Watson, Thomas J. 13, 589
We Are Müesli 383-385, 603
Weber, Luigi 46, 47
Weichbrodt, Gregor 2, 283
Weight, Jenny "geniwate" 158, 178, 199, 242, 597, 601
Weil, Benjamin 596
Weiser, Mark 331
Weiss, Marco 373, 603
Weizenbaum, Joseph 59, 61, 178, 209, 492
Whalen, Zach 56, 356, 357, 604
Whitehead, Alfred North 588
Whitehurst, Duane 180
Wiener, Norbert 13, 20, 25, 52, 59, 177, 589
Wilcock, Juan Rodolfo 592
Wilde, Oscar 370, 423
Wilks, Christine 370, 275, 600
Williams, Emmett 52, 54, 56, 590
Williams, Evan 601
Williams, Ken e Roberta 98
Willmot, Rod 595
Wittgenstein, Ludwig 588, 589
Wittig, Rob 371, 372, 497, 598, 603, 609
Wolf, Maryanne 328
Wolper, Jerry 101
Woods, Don 74, 97, 460, 462, 472
Worthy, R. M. 52, 55
Wozniak, Stephen 69, 73, 592
Wylde, Nanette 178, 191, 200, 597

X

Xenakis, Iannis 35

Y

Yang, Jerry 596
Yang, Robert 406
Young, Daniel 200, 598
Young-hae Chang 219, 598
Young-hae Chang Heavy Industries 214, 219, 222, 598
Yuk-Yiu, Ip 382

Z

Zaffarano, Michele 601
Zakarin, Scott 367
Zambonelli, Franco 348
Zane, Marcello 24, 25, 68-70, 80-83, 148, 609
Zanetti, Livio 32, 34, 40, 41, 55
Zaninelli, Massimo 60
Zanoletti, Margherita 40
Zanzotto, Fabio Massimo 375, 376, 603
Zaverio, Gabriele 103
Zeldman, Jeffrey 329, 601
Zervos, Komninos 123, 214, 216, 596
Zingale, Salvatore 237, 239, 240, 242, 251, 262, 600
Zingoni, Andrea 90, 92, 93, 594
Zuccato, Edoardo 450
Zuckerberg, Mark 600
Zulian, Ferruccio 50, 51
Zuse, Konrad 13

Ringrazio di cuore: la mia famiglia, Gianluca e la sua famiglia, Ambra, Paola Carbone, Paolo Giovannetti, Vincenzo Trione e il Collegio Docenti tutto, Matteo Bittanti, Giovanni A. Cignoni, Andrea Valle, Antonio Loreto, Laura Santini, Emiliano Russo, Giovanna Di Rosario, Fabio De Vivo, Marco Accordi Rickards, Marco Vallarino, Francesco Aprile, Fabio Bortolotti, Fabrizio Venerandi, Roberto Gilli, Daniela Calisi, Enrico Colombini, Antonio Glessi, Alvise Spanò, Salvatore Zingale, Dario D'Ambra, Claudia Molinari, Ottavio Di Chio, Arnaldo Pontis, Davide Cardea, Lorenzo Miglioli, Marco Patrito, Maurizio Manzieri, Riccardo Francavilla, Philippe Bootz, Everardo Reyes, Leonardo Flores, ELO.